内容物の確認

お買いあげいただきました本パッケージには、以下のものが同梱されています。開封の際にご確認ください。

- ●CD-ROM …… 1枚
- ●大戦略センチュリオン ユーザーズマニュアル（本書）…… 1冊
- ●ユーザー登録はがき／保証書 …… 1枚

必要なシステム構成

本製品『大戦略センチュリオン』は、以下の環境で動作するように設計されています。

●動作環境

・Microsoft WindowsXP日本語版／Microsoft WindowsMe日本語版／Microsoft Windows2000 Professional日本語版／Microsoft Windows 98日本語版のいずれかが動作する環境
・Microsoft社のDirectX9.0c（本製品のCD-ROMに収録されています）に対応した環境

●対応機種

・Pentium Ⅲ 1GHz以上のCPU（2GHz以上を推奨）
・CD-ROMドライブ（実行時を含む）
・Direct3D対応で32MB以上のVRAMを搭載したグラフィックアクセラレータボード、1024×768ドット・32ビットのカラー表示が可能な環境
・256MB以上のメモリ（512MB以上を推奨）

※WindowsXP/2000をご使用の場合、512MB以上のメモリを搭載していると、より快適に動作します。

・700MB以上のハードディスクの空き容量
・BGM・効果音再生には、WindowsXP/Me/2000/98対応のPCM音源が必要
・LANまたはインターネットで、通信対戦を行なう場合には、パソコン1台につき1本の本製品が必要です。また、LAN対戦では、TCP/IP接続によるLAN接続環境、インターネット対戦では、通信速度1Mbps以上のADSL・FTTH・ケーブルネットなどによるインターネット接続環境が、それぞれ必要です。

※本製品は、Microsoft Windows2000 Serverでの動作は保証しておりません。

※本製品の動作には、Microsoft社のDirectX9.0c（本製品のCD-ROMに収録されています）と、DirectX9.0cに対応した環境が必要です。ご使用中のパソコンおよび周辺機器に関するDirectX9.0cの対応状況とサービスにつきましては、それぞれのメーカーにお問い合わせください。

※本製品の仕様・改良点などについての最新の情報は、システムソフト・アルファーのホームページ http：//www．ss-alpha．co．jp/をご覧ください。

インストール

本製品をプレイするには、CD-ROMに収められたゲームプログラムやデータをハードディスクにインストールする必要があります。以下の説明をもとに作業を進めてください。

*インストールの操作

①周辺機器、パソコン本体の順に電源を入れ、WindowsXP/Me/2000/98のいずれかを起動します。この際、他に起動しているアプリケーションや常駐プログラムがあれば、いったん終了させてください。

②マシンに接続されたCD-ROMドライブに、本パッケージのCD-ROMをセットします。セットするとオートラン機能により、セットアッププログラムが自動的に起動します。

※お使いのマシン、もしくはその環境によっては、セットアッププログラムが自動的に起動しない場合があります。そのような場合は、デスクトップまたはエクスプローラからCD-ROMドライブのアイコンを開いて、その中のAutoRun.exeをダブルクリックして実行してください。

③起動画面が表示されたら、【インストール】をクリックしてください。セットアップ画面が表示されます。

④画面の内容をよく読み、【次へ（N）＞】をクリックします。以降、画面の指示に従って操作します。

※「コンポーネントの選択」では、インストールするプログラムを選択します。初期設定では、『大戦略センチュリオン』と『新・ロビークライアント』の両方がチェックされています。

※『新・ロビークライアント』とは、インターネットで通信対戦を行なう場合に使用される専用の通信プログラムです。

※「ユーザー名入力」では、システムソフト対戦サーバーに接続する際のユーザー名（ハンドル名）を入力してください。

⑤CD-ROMからハードディスクへファイルのコピーが完了すると、これまでの設定に従ってプログラムフォルダとアイコンが作成されます。セットアップの終了を知らせるメッセージが表示されたら【OK】をクリックしてください。以上でインストール作業は終了です。

*DirectX9.0cのセットアップ

DirectX9.0cがインストールされていない場合は、以下の手順に従ってDirectX9.0cをインストールしてください。

①マシンに接続されたCD-ROMドライブに、本パッケージのCD-ROMをセットし、セットアッププログラムを起動します。

②起動画面が表示されたら、【DirectXのセットアップ】をクリックしてください。マシンの設定状況が解析され、必要に応じてインストールが開始されます。

③インストールが終了したら、指示に従ってコンピュータを再起動します。

※現在ご使用のパソコン本体および周辺機器が「DirectX9.0c」に対応しており、すでに「DirectX9.0c」がインストールされている場合は、「DirectX9.0c」をインストールする必要はありません。

*DirectX9.0cとは

DirectX9.0cとはMicrosoft社によって開発されたWindowsXP/Me/2000/98用追加機能ソフトです。

DirectX9.0cを使用することにより、WindowsXP/Me/2000/98上で、高速な画面描画機能、ネットワーク使用の対戦機能を利用可能にし、さらに各種音源の性能を最大限に活用することが可能になります（DirectX9.0cが持つ複数機能のうち、どの機能を使用しているかは製品によって異なります）。

*DirectX9.0cの使用に関するご注意

●お使いのパソコン本体および周辺機器におけるDirectX9.0cの対応状況とサポート、DirectX9.0c対応デバイスドライバの入手方法については、各機器の製造元にご確認ください。

※デバイスドライバとは、パソコン本体や周辺機器などを動作させるためのプログラムで、各機器の製造元から供給されているものです。
DirectX9.0cが正しく機能するためには、DirectX9.0c対応の機器およびデバイスドライバが必要です。

●本製品には主要機種用のDirectX9.0c対応デバイスドライバを添付しています。しかし、お客様がお使いの機器に対応したデバイスドライバが添付されていない場合や、最新のデバイスドライバが製造元から新たに提供されている場合がありますので、あらかじめ各製造元にご確認ください。

特にディスプレイ用デバイスドライバにおいては、ドライバによって描画速度などに大きく影響がありますので、できるかぎり最新のDirectX9.0c対応デバイスドライバをお使いください。

●DirectX9.0c未対応のデバイスドライバを使用している場合、DirectX9.0cをインストールすることにより次のような症状が発生することがありますので、必ずDirectX9.0c対応デバイスドライバをご使用ください。

・WindowsXP/Me/2000/98が正常に動作しない。

・WindowsXP/Me/2000/98の画面が正しく表示されない。

・WindowsXP/Me/2000/98の起動や画面描画が極端に遅くなる。

アンインストール

アンインストールとは、インストールによってハードディスクにコピーされたアプリケーションを削除することです。ただし、インストール後にディレクトリ名を変えたりした場合は、アンインストールは正常に実行されません。注意してください。以下、『大戦略センチュリオン』のアンインストール方法を説明します。

*アンインストールの操作

①【スタート】ボタンをクリックし、【設定】をポイントします。次に、【コントロールパネル】をクリックしてください。

②【コントロールパネル】の中の【プログラムの追加と削除】(【アプリケーションの追加と削除】)をクリックすると、【プログラムの追加と削除】(【アプリケーションの追加と削除のプロパティ】)が表示されます。

③リスト(【セットアップと削除】欄)の下部には、自動的に削除可能なアプリケーションの一覧が表示されます。そこから『大戦略センチュリオン』を選択し、次に【変更と削除】(【追加と削除】)をクリックしてください。

④ファイルの削除を確認するダイアログボックスが表示されるので、【はい(Y)】をクリックします。

⑤【プログラムのコンピュータからの削除】と書かれたウインドウが表示され、自動的に『大戦略センチュリオン』のアンインストールが実行されます。アンインストールの完了が知らされたら【OK】をクリックしてください。

これで、ハードディスクから『大戦略センチュリオン』に関する一切のファイルが削除されます。

※新・ロビークライアントプログラムをアンインストールするときは、【コントロールパネル】の中の【プログラムの追加と削除】(【アプリケーションの追加と削除】)をクリックして【プログラムの追加と削除】(【アプリケーションの追加と削除のプロパティ】)を開きます。そして、削除可能なアプリケーションの一覧から『新・ロビークライアントプログラム』を選択し、【変更と削除】(【追加と削除】)を実行してください。

ゲームの起動

『大戦略センチュリオン』の起動は、以下の手順で行なってください。

①『大戦略センチュリオン』のCD-ROMをドライブにセットしてください。

※CD-ROMのオートラン機能により起動画面が自動的に表示される場合は、【ゲームの起動】をクリックしてください。

②Windowsの【スタート】ボタンをクリックし、表示される【スタート】メニューから【プログラム】をポイントします。

③メニュー内のプログラムグループ「SystemSoft Game」内の「大戦略センチュリオン」の中の「大戦略センチュリオン」をクリックしてください。

※本製品の起動には、必ず製品版のCD-ROMが必要です。

④しばらくするとゲームが起動し、タイトル画面が表示されます。マウスをクリックすると、メインメニュー画面になります。

プレイする際の注意

本製品を支障なくお使いいただくために、プレイ中は、以下の注意事項にご留意ください。用語や設定方法などでご不明の点がございましたら、WindowsXP/Me/2000/98のマニュアルでご確認ください。

●日本語入力ツールやシステムエージェント、常駐プログラムなど、常に画面に表示されるプログラムや内部的に割り込みを発生させるようなプログラムは終了させてください。

●IME(日本語入力プログラム)のツールバーは表示しないよう設定してください。

●マウスポインタのアニメーション機能は使用しないでください。

●ショートカットキーを使用したアプリケーションの切り替えは行なわないでください。

●スクリーンセーバーや省電力機能などは、機能しないように設定してください。

●他のアプリケーションと同時に使用しないでください。

※プレイ中に動作が一瞬停止したような動きをすることがありますが、ゲームの進行に支障はありません。WindowsXP/Me/2000/98の特性上発生する現象ですので、ご了承ください。

ユーザー登録のお願い

本製品の正規ユーザー様に対して、ユーザーサポートや各種サービスを提供させていただくために、ユーザー登録をお願いしております。ユーザー登録の方法には、以下の2通りがあります。原則として、ご購入後2週間以内にユーザー登録をしてくださいますよう、お願い申し上げます。

●ユーザー登録カードをご郵送いただいて登録

本製品に同梱されております「ユーザー登録カード」に、必要事項をすべてご記入いただいて、ご投函ください。なお、たいへん恐れ入りますが、切手をお貼りください。「ユーザー登録カード」裏面のアンケートにもお答えいただくと幸いです。

●オンラインでユーザー登録

インストール終了後、Windowsの【スタート】メニューから【プログラム】をポイントし、プログラムグループ「SystemSoft Game」内の「大戦略センチュリオン」の中の「ユーザー登録」をクリックすると、ブラウザーが起動し、弊社のホームページの専用コーナーに接続されます。後は画面の指示にしたがってユーザー登録を行なってください。

このとき同時に、アンケートにお答えいただくこともできますが、アンケートだけを後日、お答えいただいても構いません。その際は、Windowsの【スタート】メニューから【プログラム】をポイントし、プログラムグループ「SystemSoft Game」内の「大戦略センチュリオン」の中の「アンケート」をクリックしてください。

なお、上記の方法だけでなく、本製品CD-ROM内のルートディレクトリ

にも、弊社ホームページのユーザー登録専用コーナーへのショートカットが用意されています。
【スタート】メニュー、CD-ROM内のショートカット、お好みの方法をお使いください。



ゲームの基本

ゲームの概要と目的

『大戦略センチュリオン』は、様々な地形で構成された戦場を舞台に、最大6ヵ国の勢力が戦いを繰り広げる、現代戦をテーマにしたウォーシミュレーションゲームです。ゲームには、現在実際に配備されている現代兵器や過去の名兵器が、計800種類以上登場します。

プレイヤーは、BLUE・RED・GREEN・YELLOW・PURPLE・CYANに色分けされた6陣営（戦場マップによって、登場する陣営数は2～6陣営と変化します）の中から、特定の1陣営を担当します。

そして、舞台となる戦場マップ上で、自らの操作する部隊（兵器）を生産・配置し、各部隊に移動・攻撃・占領・補給などの行動を指示しながら、他陣営と覇権を競っていきます。

戦場マップではリアルタイムでゲーム時間が進行します。自陣営の部隊に命令を与えているまさにその瞬間にも、敵部隊が着々と侵攻してくるなど、戦況が刻々と変化していきます。そのため、戦況の変化を見越した行動が必要になります。

なお、ゲーム時間の進行速度を調整したり、部隊への行動指示をコンピュータに任せることもできるので、ゲームに不慣れな方でも、慌てずに落ち着いてプレイすることができます。

プレイヤーは、「勝利条件」（16ページ参照）を満たすと、ゲームに勝利します。

マップは全部で99枚が収録されていますが、マップエディタを用いてオリジナルのマップを作成することもできます。

戦場マップの種類

本ゲームの戦場マップは、以下の3つの形式に大別できます。

●ノーマルマップ

シンプルな構造の戦場マップです。大半のマップは、この形式で提供されます。

●シナリオマップ

戦いの背景などが、ストーリー仕立てで詳細に表示されます。勝利条件も通常は、シナリオの内容に沿って、凝ったものになっています。

●キャンペーンマップ

複数のノーマルマップ、または複数のシナリオマップで構成されたマップ形式です。通常、先のマップに進むためには段階的にマップをクリアしていかなければいけません。

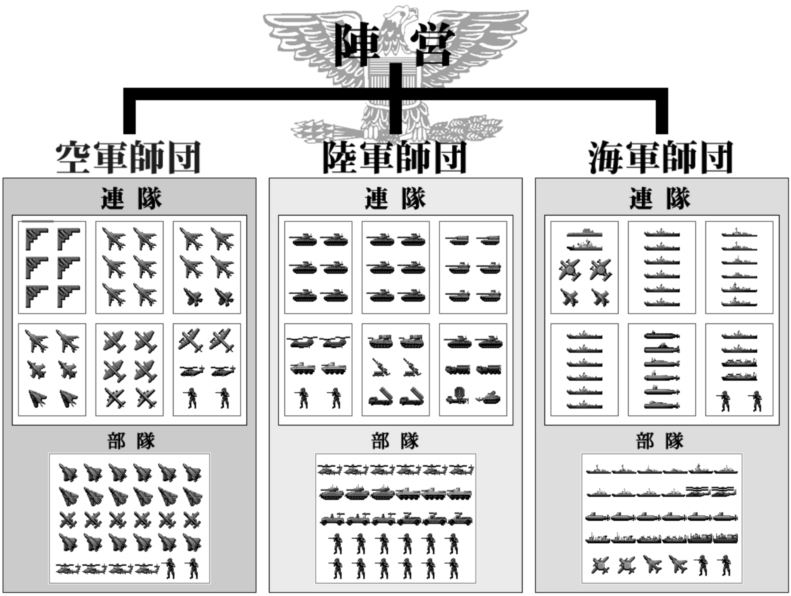
陣営の組織構成

各陣営の軍団は、空軍師団・陸軍師団・海軍師団の3つの「師団」で構成されています。

各師団は、最大6つの「連隊」と、最大30の師団直属の「部隊」で構成されます。

また、1つの「連隊」には、最大6つの「部隊」が含まれます。

これらの構造を表わしたのが、以下の図です。



プレイヤー階級の昇進

本ゲームでは、クリアしたマップでの成績に応じて、プレイヤーの階級が昇進していきます。それにともなって、プレイヤーが操作できる部隊数が変化していきます。詳しくは『プレイヤー階級』(51ページ)を参照してください。

ゲームを開始した直後のプレイヤーは、「部隊長」と呼ばれる階級で、1つの師団の中の少数の師団直属の部隊だけを操作することができます。操作する部隊は、戦場マップ開始時に、あらかじめ生産されている部隊の中から選択します。

「部隊長」で戦闘を繰り返し、一定の戦果を上げると、空軍・陸軍・海軍の枠を越えて、師団直属の複数の部隊を操作できる「統合部隊長」に昇進します。

さらに戦闘で戦果を上げると、次は「連隊長」に昇進します。

「連隊長」では、「部隊長」のときとは異なり、最大6部隊で構成された「連隊」を操作することができます。操作する連隊は、「部隊長」と同様、戦場マップ開始時に、あらかじめ生産されている連隊の中から選択します。

「連隊」に指示できる行動は、「攻撃重視」「防衛重視」のように、連隊を構成するすべての部隊に、一度に命令できるものへと変化します。ただし、「部隊長」のときのように、連隊内の各部隊に個別の行動を命令することもできます。

「連隊長」で戦闘を繰り返し、さらに一定の戦果を上げると、「統合連隊長」を経て、「師団長」と呼ばれる階級に昇進することができます。

「師団長」では、同一の師団内の「部隊」「連隊」すべてを、一まとまりの「師団」として操作することができます。操作する部隊と連隊は、自らが指示して生産します。

「師団」への指示は、「進軍」「防衛」「後退」といった、師団全体の方向性を指定するものへと変化します。また、この階級でも、師団内の各部隊や各連隊に対して、「部隊長」「連隊長」と同じように、個別に行動を命令することができます。

最終的に階級は、「統合師団長」まで昇進します。この階級では、空軍・陸軍・海軍すべての師団の部隊・連隊を操作・生産することができます。

ゲームの進行

*ゲーム中の進行時間

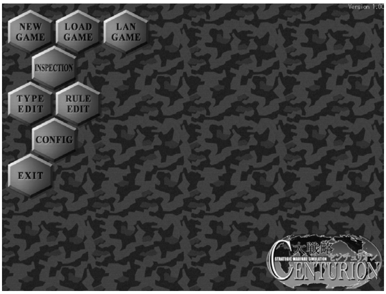
このゲームでは、「カウント」という単位でゲーム中の時間が経過していきます。1カウントは戦場マップ内での1分に相当し、60カウントで1時間が、1440カウント（24時間）で1日が経過します。

この間、12時間ごとに昼と夜が交互に訪れます。

なお、マップごとに設定されている制限日数は、最大99日までです。

ゲーム中は通常、プレイヤーが部隊に指示を与えていないときでも刻々とカウントが経過していきます。このカウント経過の速さ（ゲーム進行速度）は、ゲーム中に10段階で調整することが可能です。またゲーム中はいつでも、カウント経過を一時停止することができます。

*ゲームの流れ――新規にゲームを開始する



①メインメニュー画面で、【NEW GAME】ボタンをクリックして、「新規ゲーム」ダイアログを表示します。

②プレイしたいマップの種類を【ノーマル】【シナリオ】【キャンペーン】の3種類のボタンで切り替え、さらに右側のリストからマップを選択します。



※ダイアログには、以下のマップデータが表示されます。

●マップ名：そのマップの正式名称です。

●縮小マップ：戦場マップ全体が縮小表示されます。「表示切替」欄の【イメージ】【建物】で表示内容を切り替えられます。

●**サイズ：**マップの大きさを横×縦のヘックス数で表わしたものです。

●**難易度：**そのマップでのプレイの難易度を、6段階の★印で表わしたものです。5つの☆印のうち、★印の数が多いほど難易度が高くなります。最高難易度は★印5つです。

●**日数制限：**マップごとに設定されているゲーム中時間での日数制限で、最大は99日間です。

●**操作階級：**そのマップに固定された階級があった場合、プレイヤーの現状の階級に関係なく、この階級が使用されます。

●**建物数：**陣営ごとの建物数です。中立陣営は「N」で表示されます。

●**コメント：**マップのおおまかな内容が説明文で表示されます。

③【ゲーム開始】ボタンをクリックすると、マップ設定確認ダイアログが表示されます。



※ダイアログには、「新規ゲーム」ダイアログでの内容に加えて、自陣営の建物からの「建物収入」が「あり」か「なし」かの別と、参戦する陣営ごとに以下の設定内容が表示されます。

※シナリオマップの場合は、シナリオ内容が表示されます。先へ読み進むには【次へ】を、前の画面に戻るには【前へ】をクリックしてください。最後の指令書画面で【マップ設定】ボタンをクリックすると、マップ設定確認ダイアログが表示されます。

●**参戦者：**あらかじめ設定されている担当プレイヤーが表示されます。人間プレイヤーの担当のときはその階級が、コンピュータの担当ならば「COMP」と表示されます。

●**陣営名：**各陣営にあらかじめ付けられた名称が表示されます。

●**生産タイプ：**あらかじめ割り当てられた兵器の生産タイプです。生産タイプは、日本・アメリカ・ロシア・ドイツ・イギリス・フランス・イタリア・スウェーデン・イスラエル・インド・中国・韓国の12種類があらかじめ用意されています。

●**資金：**その陣営が所持することになる軍資金と、ゲーム中に、その陣営が所持できる軍資金の上限（「0」～「99999999」）が「/」で区切ら

れて表示されます。軍資金は、毎日6時間ごとに、自陣営の都市群から一定額がもたらされますが、部隊の生産や補充・修理、燃料・弾薬の補給のときに消費されます。

●**生産ユニット数**：その陣営が生産できる部隊数の上限値で、最大は「999」です。生産した部隊数がこの数値に達すると、それ以上の部隊は生産できなくなります。

●**BGM**：BGMとして演奏される曲です。

●**行動**：その陣営をコンピュータが担当するときの、思考ルーチンの傾向です。以下の3種類があります。

侵攻重視：果敢に攻撃・前進・占領を繰り返す攻撃型の思考です。

防衛重視：敵陣営からの攻撃に対して防御を固める防衛型の思考です。

攻防均等：情勢を見ながら攻撃と防御を程よくこなす思考です。

●**配分**：その陣営をコンピュータが担当するときの、生産される部隊の空・陸・海の予算配分です。配分には、一般的な比率の「バランス」、空・陸・海のいずれかを多めに生産する「空軍重視」「陸軍重視」「海軍重視」、空・陸・海のうち2軍のみを生産する「空陸軍」「空海軍」「陸海軍」、いずれか1軍のみを生産する「空軍」「陸軍」「海軍」、これら以外の割合を設定した「カスタム」があります。

それぞれの配分の具体的数値はマップ設定変更ダイアログ（129ページ参照）で確認できます。

●**「同盟」**：「同盟」欄で他の陣営色にチェックが入っている場合は、それらの陣営と同盟関係にあることを表わします。

●**【設定変更】**：クリックすると、マップ設定変更ダイアログ（129ページ参照）が表示されます。

※キャンペーンマップでは、マップ設定を変更することができないため、【設定変更】ボタンは表示されません。

④【決定】ボタンをクリックすると、「軍団表」ダイアログが表示されます。ここでは、プレイヤーが操作を担当できる部隊・連隊（階級が統合連隊長以下の場合）が自動的に設定され、部隊アイコンのヘックス枠が立体表示されます。

ここで担当を変更することも可能です（67ページ参照）。

※階級が師団長以上だった場合は、部隊の生産指定を行うための「師団編成」ダイアログが表示されます（57ページ参照）。

⑤「軍団表」ダイアログで【CLOSE】をクリックすると、「オペレーター選

択」ダイアログが表示されます。オペレーターをクリックして選択したら、【任命】をクリックします。

⑥1日目の夜中の00時00分が訪れ、自動的にカウント経過が一時停止します。部隊が初期配置されていないマップでは、ゲーム開始時の戦場マップ上にはまだ、行動を指示できる部隊が何も存在しません。ここではまず、ゲーム情報パネルの【PAUSE】ボタンをクリックしてポーズを解除し、「生産中」の部隊が戦場マップ上に配置可能になるのを待ちます。

⑦生産に必要なカウントが経過すると、生産中だった部隊が戦場マップ上に次々と登場します。プレイヤーが担当した部隊が生産完了したときは、まず【配置】で戦場マップに部隊を配置します。続けて担当部隊・連隊・師団に、直接、行動を命令します。コンピュータが担当する部隊・連隊・師団には、行動を命令することはできません。以後、戦場マップ上の担当部隊・連隊・師団に、必要に応じて行動を指示していきます。

●プレイヤーは各部隊に、移動・攻撃・占領・搭載などの行動の指示を与え、戦場マップ上の建物の占領や、敵部隊の撃破などを目指します。

●1つ1つの部隊は、最大10機（大型航空機・艦船などは1機）の機体で構成されています。各部隊には戦闘に必要な弾薬や移動に必要な燃料が搭載されており、さらに各機体には耐久度なども設定されています。燃料・弾薬は、移動や戦闘で消費され、また、戦闘で損害を受けると各機体の耐久度が減少し、最悪の場合、部隊の機体数そのものが失われていきます。

●消費した燃料・弾薬は戦場マップ上の建物や補給部隊からの補給で、失われた機体数や耐久度は特定の建物での補充・修理で回復することができます。

●敵陣営や中立状態の都市・基地・空港・港などを占領すると、補給・補充・修理の拠点が増え、また都市群からは、収入を得られるようになります。占領した建物は、周囲の敵を発見するのに必要な索敵範囲も拡げてくれます。

※プレイヤーはすべての担当部隊に行動を指示する必要はありません。主要な部隊だけに「マニュアル」で行動を指示し、残りの部隊へは「オート」でコンピュータに行動を自動処理させるなどもできます。

※担当するのが連隊・師団だった場合は、連隊用・師団用の行動を指示できます。

※途中で司令部などから支援命令や要請を受けることもあります。

⑧1日目の06時00分が訪れると、自陣営に所属する都市群から軍資金の収入が生じ、収入報告ウィンドウが表示されます。収入額を確認したら、【OK】ボタンをクリックします。

⑨以降、勝敗の決着が着くか、日数制限が訪れるまで、各陣営の部隊が行動を続けていきます。

勝利条件

*勝利条件の種類

このゲームでは、マップごとに定められた日数制限（最大99日間）以内に、以下のいずれかの勝利条件を満たすことができたときは、ゲームに勝利したことになります。

■敵部隊の全滅

戦場マップ上に存在するすべての敵陣営の部隊を全滅させれば、無条件で勝利となります。

■敵首都の占領

戦場マップ上に存在するすべての敵陣営の首都を占領すれば、無条件で勝利となります。

■建物勝利条件

戦場マップ上の建物に勝敗条件ラベルが設定されていた場合は、設定に従って、その「すべて」、または「どれかひとつ」を占領すれば勝利となります。

■部隊勝利条件

勝敗条件ラベルが貼られた部隊があった場合、設定に従って、その「すべて」、または「どれかひとつ」を撃破すれば勝利となります。なお、部隊が移動するにともなって勝敗条件ラベルも移動します。

■輸送勝利条件

部隊に輸送の勝敗条件ラベルが設定されていた場合は、達成機数の設定に従って、その機数以上を目標地点の座標まで輸送すれば勝利となります。

■複合的な勝利条件

上記の「建物勝利条件」「部隊勝利条件」「輸送勝利条件」の3種類が、複合的に組み合わさった勝利条件もあります。その場合、いずれかの条

件を満たした時点で勝利する場合と、すべての条件を満たさないと勝利にならない場合があります。

■制限日数オーバーによる勝利

上記以外に、制限日数オーバーに「勝利」が設定されていた場合は、制限日数を越えるまで敗北しないで持ちこたえることができれば、勝利となります。

■特殊勝利条件

一定数の敵部隊を撃破できたら勝利となる「敵部隊の撃破」、一定数の敵建物を占領できたら勝利となる「敵建物の占領」、軍資金を一定額貯めたら勝利となる「軍資金の貯蓄」、敵部隊の損害額が一定額に達したら勝利となる「敵の損害額」という特殊勝利条件もあります。

これらは通常、通信対戦での勝利条件として用いられます。

なお、特殊勝利条件が設定してあった場合は、勝利条件の種類にかかわらず、そのいずれかを満たした時点で勝利となります。

*敗北と敗北陣営の処理

途中で首都を占領されたり、すべての部隊を撃破されたり、勝敗条件ラベルの貼られた建物を占領されたり、勝敗条件ラベルの貼られた部隊を撃破された陣営は、敗北陣営となります。

※制限日数オーバーに「敗北」が設定されていて、制限日数以内に勝利条件を満たせなかった場合も敗北陣営となります。

敗北陣営の首都は、自動的に大都市に格下げとなり、その陣営の部隊はマップ上からすべて排除されます。

人間プレイヤーが担当する陣営が敗北した場合は、作戦遂行に失敗したとみなされて、プレイ自体が終了します。

なお、プレイヤーの陣営は【降伏】コマンド（115ページ参照）を実行することで、敗北の道を選ぶこともできます。

*引き分けによるプレイ終了

マップごとに定められた制限日数以内に、どの陣営も勝利条件を満たすことができず、なおかつ制限日数オーバーに「引き分け」が設定されていた場合は、引き分けの状態でプレイが終了します。

*勝敗条件ラベルの表示

勝敗条件ラベルが貼られた建物・部隊は、戦場マップ上で「★」マーク

に挟まれた建物名・部隊名で表示されます。これらはゲーム中に表示をオン・オフできます。詳しくは「ラベル」(40ページ)を参照してください。

また、シナリオマップの場合、勝敗条件ラベルのおおよその位置は、指令書画面の縮小マップ上でも、点滅表示されます。

*勝利条件設定の変更

勝敗条件ラベルが設定されたマップでは、ゲームの開始時に、その設定の一部を陣営ごとに変更することが可能です。

また、制限日数オーバー時に「勝利」「敗北」「引き分け」のいずれにするか、陣営ごとに変更したり、特殊勝利条件を設定することも可能です。

変更するときは、マップ設定変更ダイアログ(129ページ参照)で【勝利条件設定】ボタンをクリックし、「勝利条件設定」ダイアログを呼び出します。ここで、参加陣営の陣営色ボタンをクリックして選択してから、適宜項目を変更します。詳細については『勝利条件設定』(143ページ)を参照してください。

*キャンペーンマップでの勝利・敗北・引き分け

複数のマップで構成されるキャンペーンマップでは、勝利・敗北・引き分けのどの状態でマップを終了したかによって、次にプレイするマップが分岐していくことがあります。

詳しくは『キャンペーンマップ』(126ページ)を参照してください。

*戦果報告

勝利・敗北・引き分けのいずれかの条件が満たされて、プレイが終了すると、陣営情報の最終状況をまとめた「作戦結果」ダイアログが表示されます。



次画面に進むときは【NEXT】ボタンをクリックしてください。

続けて、「戦闘履歴」ダイアログが表示されます。

ダイアログ左側には、プレイヤー陣営



と同盟陣営が取った行動が経過とともにリスト表示されます。その行動履歴を選択すると、戦略マップ上で取った行動が再生表示されます。

また、上部の【▶】ボタンをクリックすると、すべての行動履歴が順を追って再生されます。

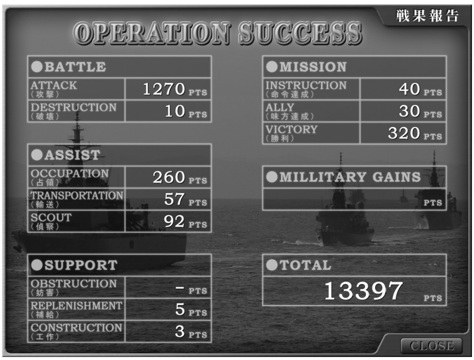
ダイアログ下部の【GRAPH】をクリックすると、「履歴の詳細」ダイアログに表示が切り替わり、「領土数」の変遷、軍資金「収入」の変遷、部隊数の合計で表わされる「戦力数」の変遷、全部隊の合計価格で表わされる「戦力価値」の変遷、編成機数で表わした「撃破数」の変遷、編成機数で表わした「損害数」の変遷、損害を価格で表わした「被害額」の変遷が表示されます。

前画面に戻るときは【BACK】ボタンをクリックしてください。

■獲得ポイントと昇級

「戦闘履歴」ダイアログで【CLOSE】をクリックすると、最後に「戦果報告」ダイアログが表示されます。

ここでは、「BATTLE」「ASSIST」「SUPPORT」「MISSION」の各要素について、プレイヤーの戦果がポイント集計されます。そして、獲得したポイントが一定量に達すると、プレイヤーの階級が昇進します。



画面の見方と基本操作

*ゲーム画面の見方

このゲームでの実際のプレイは、戦場マップを中心とするゲーム画面で行ないます。ゲーム画面は以下の要素で構成されています。



①メニューバー

画面の上端にマウスポインタを持っていくと現われます。ゲーム進行速度の調整・一時停止や同盟締結・降伏などを行なう【Game】、画面の表示範囲や部隊・補給線・ラベルの表示などを変更する【Display】、各種情報パネルやコマンドパレット、ツールボックスなどの表示をオン・オフする【Window】、自陣営の部隊・連隊・建物を順次表示する【Find】、各種情報ウィンドウの表示をオン・オフする【Information】、データの保存や環境設定などを行なう【System】のメニュー群が表示されます。

②戦場マップ

自陣営と敵陣営の部隊が実際に戦闘を交えることになる戦場マップ（31ページ参照）です。

戦場マップの表示範囲を移動したいときは、「HQ Map」（HQマップ）パネル上で目的の場所をクリックまたは白枠をドラッグします。また、画面の上下左右端にポインタを持っていくと、マップがスクロールします。

③「HQ MAP」（HQマップ）パネル

戦場マップ全体が縮小表示されます。白枠が、現在実際にマップ画面に表示されている範囲です。

●縮小マップに表示される内容は、右側の3種類のボタンで切り替えることができます。

【イメージ】：地形と、陣営別に色分けされた建物が表示されます。

【建物】：建物だけが、陣営別に色分けされて表示されます。

【部隊】：索敵範囲内で確認できている部隊だけが、陣営別に色分けされて表示されます。

●戦場マップ上で、自陣営（青色）・敵陣営（赤色）と同盟陣営（黄土色）それぞれの、ECM範囲と迎撃範囲の表示をオン・オフできます。

【ECM】：戦場マップ上で、ECM範囲（64ページ、65ページ参照）が黄色の半透明ヘックスで表示されます。

【迎撃】：戦場マップ上で、迎撃範囲（79ページ、82ページ参照）が赤色の半透明ヘックスで表示されます。

④「BASIC」（マップ情報）パネル

●戦場マップ上の特定の要素の表示をオン・オフできます。

「索敵」：【空】【陸】【海】の3種類のボタンをオン・オフすることで、その「高度階層」（32ページ参照）の索敵範囲（32ページ、38ページ参照）を、明示したりしなかったりと切り替えることができます。

「部隊」：【空軍】【陸軍】【海軍】の3種類のボタンをオン・オフすることで、所属する師団別に部隊の表示をオン・オフできます。

●現在の「日時」と昼夜の別、ゲーム中のカウント経過を一時停止するための【PAUSE】ボタン（一時停止中はボタンが明るい赤色で表示されます）、保有している「軍資金」と兵器価格の「相場」、参戦している陣営色が表示されます。

⑤「UNIT」（部隊情報）パネル

選択中の部隊の基本的な状態などが表示されます。各項目の詳しい内容については、『選択した部隊の基本情報』（73ページ）と「兵器詳細」ダイアログ（59ページ）を参照してください。

表示される項目は上から、兵器タイプを表わしたミニアイコンと兵器タイプ名称、部隊名称、部隊アイコン（背景色の赤は空軍師団、緑は陸軍師団、青は海軍師団に属していることを表わしています。クリックすると

「部隊詳細」ダイアログを呼び出せます）と現在の機数、編成「機数」の現在数/最大数、「燃料」の現在値/最大値、部隊レベルを表わした「Lv.」、1カウントでどれだけ速く移動できるかを表わした「移動力」、部隊の「疲労」度、部隊を編成する機体ごとの現在の「耐久度」（下段左端の白黒アイコンは、各機体の最大耐久度を表わしています）、部隊が現在実行中の「行動」内容、部隊が実行中の行動が完了するまでの「残カウント」数、ECMでの妨害攻撃で索敵不能になっていないか状態表示される「索敵」、部隊の行動目標のミニアイコンとその地形名称・部隊名称、行動目標のXY座標となっています。

⑥「WEAPON」（武装情報）パネル

選択中の部隊が装備している武装パック番号、武器の「武器名称」、どのような状態で使用できるかなどの特性を記した攻撃「能力」、武器の「射程」ヘックス、発射可能かどうかの「OK」表示（残弾がないときは「NG」と表示されます）または次弾を発射可能になるまでのカウント数、残「弾数」が表示されます。

各項目の詳しい内容については、『選択した部隊の基本情報』（73ページ）と「兵器詳細」ダイアログ（59ページ）を参照してください。

⑦「TERRAIN」（地形情報）パネル

戦場マップ上でクリックした地点の地形名称（建物地形の場合は所有する陣営色の頭文字がカッコ書きで併記されます）、地形アイコン、その地形ヘックスの「座標」（マップの左上がX:0,Y:0）、その地形が建物地形だった場合に得られる軍資金の「収入」額、建物地形が高度階層別に持つ索敵の「視界」（左から順に空/陸/海）、建物地形の「占領耐久度」の現在値/最大値、建物地形の「破壊耐久度」の現在値/最大値が表示されます。

各項目の詳しい内容については、『戦場マップ』（31ページ）を参照してください。

⑧ツールボックス

【Display】【Window】【Find】【Information】の各メニューの中から、よく使うコマンドを、ボタンの形でまとめたパレットです。

このうち【ヘックス】【ラベル】【補給線】は、クリックしてオンにすると、戦場マップ上でヘックス枠や地形ラベル・勝敗条件ラベル、補給線が表示されます。

【Information】メニュー関連のボタン群は、オンの状態のときに、その

情報パレットが表示されます。表示中の情報パレットは、パレット上で右クリックするか、再度ボタンをクリックしてオフにすると非表示になります。

【オート】【マニュアル】ボタンをクリックすると、自陣営の部隊全体への指示系統を、オートとマニュアルの間で交互に切り替えることができます。その時点で、すでに実行中だった行動があった場合は、一度その行動が完了してから、新たな指示系統に切り替わります。

⑨コマンドパレット

部隊・連隊に指示できる行動コマンドが表示されます。

*基本操作について

このゲームでは、メニュー・ボタン・アイコンを、マウスでクリック・右クリックまたはドラッグすることで、大半のコマンドを実行できます。ただし、ショートカットキーを用いる場合や、一部の文字入力の際にはキーボードを併用することになります。

■右クリックでパレットやウィンドウを閉じる

各種情報パレットや情報ダイアログが開いているときに、それらパレットやダイアログ上で右クリックすると、それらを閉じることができます。

■ホイールマウスにも対応

スクロールバーが表示されるウィンドウやパレット、ダイアログ、ポップアップメニューでは、ホイールマウスのホイール機能を使って画面や項目をスクロールさせることができます。

※Windows98をお使いの場合は、搭載部隊選択時などのポップアップメニューで、ホイールでスクロールを行なうと、スクロールがうまく機能しないことがあります。ご了承ください。

■リストを項目で並べ替える

「兵器一覧」「全滅部隊表」パレットや、「軍団表」ダイアログの「部隊一覧」リスト、「師団編成」ダイアログなどでは、リスト上部の項目名をクリックすることで、その項目順にリストを並べ替えることができます。また、再度同じ項目名をクリックすることで、今度は逆順にリストを並べ替えることができます。

なお、アプリケーションウィンドウやドキュメントウィンドウに対して、【移動】【サイズ変更】【最小化】【最大化】【閉じる】、スクロールなどのコマンドを実行する場合の操作方法は、WindowsXP/Me/2000/98の基本操

作方法に準じています。詳しくはWindowsXP/Me/2000/98のマニュアルを参照してください。

ゲームの環境設定

ゲーム全体の各種環境は、メインメニュー画面で【CONFIG】をクリックするか、【System】＞【環境設定】メニューを実行すると表示される「環境設定」ダイアログで設定します。設定を終えたら【設定終了】ボタンをクリックします。



■「マップ表示」設定

戦場マップ上での、部隊アイコンやラベルなどの表示方法を設定します。

★**「部隊アイコン」**：戦場マップ上に表示される部隊アイコンの描画形式を以下の2種類から選択することができます。

【ユニット】：兵器ごとに描き分けられたアイコンで描画されます。兵器の種類が、より視認しやすくなります。

【兵器タイプ】：兵器タイプの分類ごとに描き分けられたアイコンで描画されます。

★**「陣営色」**：【カスタマイズの実行】をクリックすると、部隊アイコン・建物ヘックス・国境線の陣営別表示色と、迎撃・ECM範囲のヘックス表示色を変更するための「陣営色のカスタマイズ」ダイアログを呼び出します。色を変更するときは、対象を左側のボタンで選択して、右側のスライダーで設定します。表示色を初期状態に戻したいときは【初期化】ボタンをクリックします。最後に【適用】ボタンをクリックすると、設定が有効になります。

★**「残機数」**：現在の部隊の残機数を、部隊アイコンの左端に【表示】するか【非表示】にするか設定します。

★**「爆発アニメ」**：戦闘で部隊が撃破されたとき、部隊アイコン上に爆発アニメーションを【表示】するか【非表示】にするか設定します。

★**「簡易地形表」**：戦場マップ上でマウスポインタを地形ヘックスに重ねたときにポップアップ表示される簡易地形表（32ページ参照）を、【表示】するか【非表示】にするか設定します。

★**「地形ラベル」**：マップにあらかじめ設定されている地名などの地形ラベルを、【サイズ大】【サイズ小】のいずれかで表示するか、【非表示】にするか設定します。

★**「勝敗条件ラベル」**：建物地形や部隊に設定されている勝敗条件ラベルを、【サイズ大】【サイズ小】のいずれかで表示するか、【非表示】にするか設定します。表示すると、それらの建物・部隊が、「★」マークに挟まれた形式で表示されます。また、首都上には陣営色名が表示されます。

★**「夜間演出」**：【ON】にすると、06時00分～17時59分までが昼間、18時00分から翌日05時59分までが夜間として扱われるようになり、戦場マップのヘックスの表示色が昼夜で変化します。

★**「戦闘発生地点へ」**：【移動する】にすると、戦場マップの表示範囲外で戦闘が発生したときに、その地点まで自動的に表示範囲が移動します。

■「サウンド設定」

BGMや効果音に関する設定をします。

★**「BGM」**：【ON】にすると、BGMが演奏されます。右側のスライドバーで音量の調節を行なえます。

★**「効果音」**：【ON】にすると、部隊選択時の移動効果音や、戦闘時の発射音・着弾音、部隊撃破時の爆裂音などが再生されます。右側のスライドバーで音量の調節を行なえます。

★**「ボイス」**：【ON】にすると、プレイヤー陣営のオペレーターの音声が再生されます。右側のスライドバーで音量の調節を行なえます。

★**「NPCボイス」**：【ON】にすると、プレイヤー陣営のNPCの音声が再生されます。右側のスライドバーで音量の調節を行なえます。

★**「チャイム」**：ゲーム中のカウントが、【6時間】【12時間】【24時間】のいずれかの指定時間経過したときに、チャイム音で知らせてくれるようになります。音量は効果音に準じます。

★**「軍資金警告音」**：【ON】にすると、右欄で指定した軍資金の残金を割ったときに、アラーム音で知らせてくれるようになります。音量は効果音に準じます。

■「戦闘」設定

★「戦闘シーンの表示」

・「表示方法」：戦闘シーンの表示方法を、以下の3種類の方法から選択できます。

【リアルファイト】：戦闘が詳細なアニメーションで表示されます。

【簡易表示】：戦闘が簡易戦闘ダイアログで表示されます。



【非表示】：戦闘による部隊の損害が、戦場マップ上の部隊アイコンの編成数表示に直接反映されます。

・「表示条件」：表示される戦闘の対象を以下の2種類から選択することができます。

【絞り込み】：プレイヤーの部隊が参加する戦闘のうち、重要なものが表示されます。

【全ての戦闘】：プレイヤーの部隊が参加するすべての戦闘が、詳細アニメーションまたは簡易戦闘ダイアログで表示されます。

★「武器選択」：戦果予測ダイアログに続いて、使用する武器を選択するための武器選択ダイアログを表示するかどうか設定できます。なお、通信対戦時には武器の選択はできません。

【自動】：コンピュータによって自動的に武器が選択されます。

【全戦闘】：攻撃時と反撃時の双方で使用する武器を選択できます。

【攻撃時】：攻撃時にだけ使用する武器を選択できます。

【反撃時】：反撃時にだけ使用する武器を選択できます。

★「戦果予測」：【表示】にすると、実際の戦闘が開始される前に、敵味方双方の損害予想を示した戦果予測ダイアログ表示されます。

■「その他」設定

★「収入報告」：【表示】にすると、毎日00時00分・06時00分・12時

00分・18時00分に、軍資金の「収入」額、現在の総「軍資金」、兵器価格の「相場」を確認するための収入報告ダイアログが表示され、カウント経過が一時停止します。収入報告ダイアログで【OK】をクリックすると、ポーズが解除されます。

★**「建物状態」**：【表示】にすると、建物に対して占領・破壊・射撃・修復・補強行動が実行されたときに、耐久度の増減を示す建物状態ダイアログが表示されます。

★**「オートセーブ」**：【ON】にすると、カウントが6時間経過するごとに自動的にゲームデータが保存されます。詳しくは『ゲームデータのオートセーブ』(28ページ) を参照してください。

★**「履歴の保存」**：【ON】にすると、部隊の行動履歴がゲームデータと同時に別ファイルとして保存されます。履歴ファイルは、マップの状況によってファイルサイズが変動するため、ハードディスクの空き容量に余裕がない場合は、【OFF】にしておいてください。

★**「通信ゲーム中のログの保存」**：【ON】にすると、通信対戦時に他の対戦プレイヤーと交わしたチャットのログファイルが、独立したテキストファイルとして保存されます。

★**「対戦時のタイムアウト時間」**：通信対戦時に、他の対戦プレイヤー相手に選択を求めるコマンドを送って、その答えがなかったとき、自動的に切断または終了処理がが実行されるまでの時間制限を、【1分】〜【5分】の間で選択できます。

※タイムアウトまでの時間設定を行なっても、その前にDirectPlayがネットワークの切断を検出した場合は、切断処理が行なわれます。回線の状態などにより、DirectPlayがネットワークの切断を検出できなかった場合は、ここでの時間設定に従って切断処理が行なわれます。

ゲームの保存/再開

*ゲームデータの保存

途中までやりかけたゲームデータを保存するときは、プレイ中に【System】>【セーブ】メニューを実行し、「ゲーム保存」ダイアログを表示します。ここで、任意のファイル名を入力して【ゲーム保存】ボタンをクリックすると保存が行なわれます。なお、ファイル名には、拡張子を付加する必

要はありません。ノーマルマップでは自動的に拡張子「.scn」が、シナリオマップでは拡張子「.scs」が、キャンペーンマップでは拡張子「.scc」が付加されます。

なお、いったん保存したゲームデータを別の名前で保存したいときは、「ゲーム保存」ダイアログで、別のファイル名を付けて【ゲーム保存】ボタンをクリックしてください。



*ゲームデータのオートセーブ

「環境設定」ダイアログで「オートセーブ」機能を【ON】にしておくと、ゲームフォルダ内の「save」フォルダの中の「autosave」フォルダに、自動的にゲームデータが保存されていきます。このオートセーブデータには、3種類があります。

●**定期保存データ**：毎日00時00分・06時00分・12時00分・18時00分の4回、「autosave」フォルダ内の「Timesave」フォルダに、自動的に保存されていくゲームデータです。この場合のゲームデータには、日時に応じて「st010600.～」～「st991800.～」という名称が付けられ、経過日時ごとに独立したファイルとして保存されていきます。なお、日数の上限は99日間なので、このオートセーブデータファイルは1日目の00時00分と99日目の24時00分を除いた394個までしか作成されません。

●**陣営フェイズ終了時データ**：人間プレイヤーがゲームのカウント経過を一時停止すると、「autosave」フォルダ内に毎回自動的に保存されるゲームデータです。この場合のゲームデータには、「userend.～」という名称が付けられ、一時停止する度に上書きで保存が行なわれます。

●**マップクリア時データ**：マップをクリアした時点で「autosave」フォルダ内に「gameend.～」という名称で自動的に保存されるゲームデータです。

※3種類のオートセーブデータは、ノーマルマップでは拡張子「.scn」、シナリオマップでは拡張子「.scs」、キャンペーンマップでは拡張子「.scc」の

異なった拡張子で保存されます。

※オートセーブデータファイルは、どのマップでプレイしても、同一のマップ種別ならば、同じファイル名称が用いられます。このため、あるマップでオートセーブ機能をオンにしてゲームを途中まで進めていったん中断し、同一のマップ種別の別のマップでまたオートセーブ機能をオンにしたままゲームを開始すると、せっかく保存しておいたオートセーブデータファイルが、6時間ごとに次々と上書きで書き換えられていってしまいます。前回プレイしていたマップのオートセーブデータもあとで使いたい場合は、別のマップでプレイを開始する前に、「autosave」フォルダごと、別のフォルダにバックアップコピーしたり、「autosave」フォルダを移動したり、「autosave」フォルダの名称を変更して対処してください。

■履歴の保存

「環境設定」ダイアログで「履歴の保存」を【ON】にしておくと、ゲームデータの保存時に、部隊の行動履歴を、別ファイルとして保存することができます。

この場合の履歴データファイルは、ゲームデータと同じ名称が付けられた拡張子「.hcn」（ノーマル）、「.hcs」（シナリオ）、「.hcc」（キャンペーン）のファイルとして、ゲームデータと同じフォルダ内に保存されます。

■通信対戦時のゲームデータの保存

通信対戦時には、ホストとなったプレイヤーだけがゲームの途中経過を保存することができます。保存したゲームデータでゲーム再開できるのも、ホストだけとなります。

■通信対戦時のチャットログの保存

「環境設定」ダイアログで「通信ゲーム中のログの保存」をオンにしておくと、ゲームデータの保存時に、通信対戦中にチャットで交わしたメッセージをテキストファイルとして保存することができます。

この場合のログファイルは、ゲームフォルダ内の「NetSave」フォルダの中の「LogFile」フォルダに、保存時の年月日の名称が付けられた拡張子「.txt」のテキストファイルとして保存されます。

*ゲームの再開

途中保存しておいたゲームデータを読み込んで、ゲームを再開したいときは、メインメニュー画面で【LOAD GAME】ボタンをクリックするか、【System】>【ロード】メニューを実行し、「ゲーム再開」ダイアログを表示します。再開したいゲームデータを選択したら、【ゲーム再開】ボタンをクリ

ックしてください。

なお、オートセーブ機能で保存しておいたゲームデータで再開したい場合は、【参照】をクリックして、「autosave」フォルダや「autosave」フォルダ内の「Timesave」フォルダにディレクトリを移動し、目的のセーブデータを選択してください。

マップのクリア時にオートセーブされる「gameend.〜」ファイルを開いた場合は、クリア時の状態のマップと、戦果報告が表示されます。

ゲームの中断/終了

現在のゲームを中断して、新たに別のマップデータや保存してあるゲームデータでのゲームに切り替えたい場合は、【System】>【ロード】メニューを実行してください。

ゲームを終了したいときは、【System】>【マップ終了】メニューを実行してメインメニュー画面に戻り、【EXIT】ボタンをクリックしてゲームプログラムそのものを終了します。



戦場マップ

地形の種類と特徴

各戦場マップは、「ヘックス」と呼ばれる六角形で構成されています。マップ全体の大きさは、縦が48ヘックス・64ヘックス・128ヘックス・256ヘックスのいずれかのサイズ、横も同様のサイズの組み合わせで設定されています。つまり中には、縦48ヘックス×横256ヘックスの横長のマップもあるわけです。

■「地形一覧」パレット

ヘックスには、山岳や平地、海などの固有の地形があり、また都市や港、基地などの建物地形も存在します。

戦場マップ上の地形グラフィックが実際に何の地形を表わしているかは、【Information】＞【地形一覧】メニューで表示される「地形一覧」パレットで確認できます。

なお、「地形情報」パレット下段の【<<】ボタンをクリックすると、その項目を非表示にすることができます。

地形情報

地形名	収入	視界	占領耐久度	破壊耐久度	収納	補充	修理	弾薬補給	燃料補給	隠蔽	空挺	ヘリ着陸	VTOL着陸	架橋	道路
雪山岳	-	-	-	-	-	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
凍結湿地	-	-	-	-	-	×	×	×	×	×	○	×	×	×	○
凍結河川	-	-	-	-	-	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×
凍結湖	-	-	-	-	-	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
浅瀬	-	-	-	-	-	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
浅い海	-	-	-	-	-	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
海	-	-	-	-	-	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
首都	5000	3/4/3	50	100	6	自	自	味	味	×	○	味	×	×	○
大都市	2500	2/3/2	30	70	4	×	×	味	味	×	○	味	×	×	○
中都市	1500	2/2/2	20	40	3	×	×	味	味	×	○	味	×	×	○
小都市	1000	1/2/1	10	30	2	×	×	×	味	×	○	味	×	×	○
空軍基地	0	3/2/1	25	50	6	自	自	味	味	×	○	味	味	×	○
空港	0	2/2/1	15	30	4	×	自	味	味	×	○	味	味	×	○
陸軍基地	0	2/3/2	25	50	6	自	自	味	味	×	○	味	味	×	○
工場	0	2/2/2	15	30	4	×	自	味	味	×	○	味	味	×	○
海軍基地	0	1/2/3	25	50	6	自	自	味	味	×	○	味	味	×	○
港	0	1/2/2	15	30	4	×	自	味	味	×	○	味	味	×	○
レーダー基地	0	6/8/6	20	40	0	×	×	×	×	×	○	×	×	×	○
ミサイル基地	0	2/3/2	25	50	0	×	×	×	×	×	○	×	×	×	○
要塞	0	4/5/4	40	80	4	×	×	味	味	×	○	味	味	×	○

■「TERRAIN」（地形情報）パネル

戦場マップ上でクリックした地点の地形情報は、ゲーム画面左側の、

「TERRAIN」（地形情報）パネルで確認することができます。



■簡易地形表

戦場マップ上でマウスポインタを地形ヘックスに重ねると、簡易地形表がポップアップ表示されて、そのヘックスの地形名称や、建物の陣営色が頭文字で瞬時に確認できます。



同時に簡易地形表の下段には、空挺（99ページ参照）できる地形かどうかが「○」「×」で表示されます。

また、ヘリ・VTOL部隊が着陸可能な地形（35ページ参照）かどうかも、「○」「×」で表示されます。さらにその地形が建物だった場合は、建物の所属陣営から見て味方陣営（自陣営・同盟陣営）のヘリ・VTOLが着陸可能なら「味」と表示されます。

■索敵範囲

戦場マップ上で暗い色で表示されている地形は、そこが「索敵範囲」外だということを表わしています。

●「索敵範囲」とは

各部隊には、周囲をレーダーなどで偵察できる「索敵範囲」というものが設定されています。

また各陣営に属する建物にも、周囲を見渡せる「視界」が存在します。

このゲームでは、これらの範囲をまとめて「索敵範囲」と称しています。索敵範囲内に敵部隊が入ってくると、その存在が確認できたとして戦場マップ上にその部隊アイコンが表示されます。

索敵範囲は「昼」と「夜」の時間帯で変化します。

*地形と高度階層

戦場マップ上の地形には、高度別の階層が重なり合って存在します。

たとえば「平地」地形は、地面と同じ高度の「陸」階層です。「陸」階層の上には空中である「空」階層が重なって存在します。

「陸」階層より低いところには「海」階層が存在します。

通常は原則的に、戦闘機などの高空兵器やヘリなどの低空兵器は「空」階層で、戦車などの地上兵器は「陸」階層で、フリゲート艦・潜水艦などの海上・海中兵器は「海」階層でのみ行動することになります。

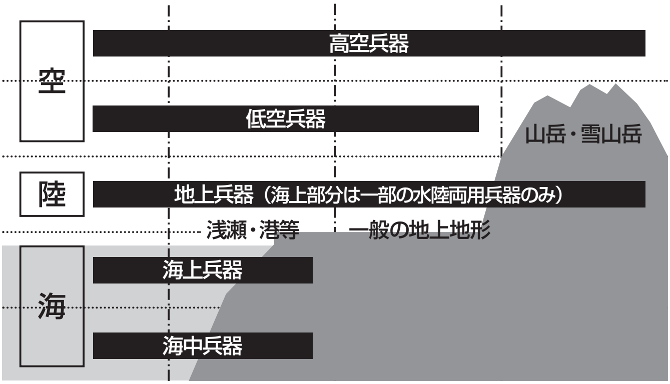
水面と地面の境界域にあたる「浅瀬」「海軍基地」「港」「橋」地形には、

同一ヘックスの中に、「海」階層と「陸」階層である地面が混在しています。要するに、そのヘックス内の一部に港の施設があり、残りが海で覆われているといったイメージです。この場合、本来は陸に上がれない海上・海中兵器と、本来は水中に入れない地上兵器の双方が行動を許されます。

似た地形として「浅い海」があります。この地形には地面が存在しませんが、一部の水陸両用兵器は行動を許されます。

「山岳」「雪山岳」地形も特殊な地形です。この2つの地形は高度が高いため、低空兵器の部隊は行動することができません。一方で、山の上までかさ上げされた地表部分があるので、一部の地上兵器は行動を許されます。

以上の概念を表わしたのが、次の図です。



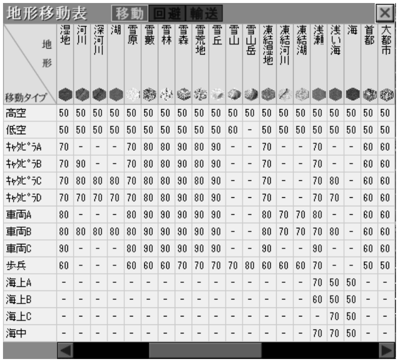
＊地形の種類・高度階層による移動制限

部隊が移動する際は、地形の種類や高度階層によって、移動範囲に制限が生じます。たとえば艦船は、陸階層以上の高度階層しかない森には当然ながら進入できません。また、戦車は、平地を移動するよりも森の中で動き回る方が、移動にかかるカウントが長くなります。これは、部隊がその地形を1ヘックス通過するときに必要とする移動力が、地形ごとに異なっているためです。

必要な移動力は、部隊を構成する兵器の「移動タイプ」によっても異なってきます。

地形別・移動タイプ別に、必要とされる移動力は、【Information】＞【地形移動表】メニューで表示される「地形移動表」パレットで確認できます。たとえば、ある戦車の移動タイプがキャタピラＡで移動力が7だったとします。「地形移動表」パレットを見ると、キャタピラＡが林を通過するときの

必要移動力は70なので、移動力7の戦車は林を抜けるためには、移動力を10回分必要とする、つまり通過するときは10カウントが経過するということが分かります。この計算結果は、「兵器詳細」ダイアログ（59ページ参照）と「部隊詳細」ダイアログ（118ページ参照）の「移動消費」欄にも一覧表示されます。



地形移動表　移動　回避　輸送

移動タイプ ＼ 地形	湿地	河川	深河川	湖	雪原	雪藪	雪林	雪森	雪荒地	雪丘	雪山	雪山岳	凍結湿地	凍結河川	凍結湖	浅瀬	浅い海	海	首都	大都市
高空	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
低空	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	60	-	50	50	50	50	50	50	50	50
ｷｬﾀﾋﾟﾗA	70	-	-	-	70	80	80	90	80	90	-	-	70	-	-	70	-	-	60	60
ｷｬﾀﾋﾟﾗB	70	90	-	-	70	80	80	90	80	90	-	-	70	-	-	70	-	-	60	60
ｷｬﾀﾋﾟﾗC	70	80	80	80	70	80	80	90	80	90	-	-	70	-	-	70	80	-	60	60
ｷｬﾀﾋﾟﾗD	70	70	70	70	70	80	80	90	80	90	-	-	70	-	-	70	70	-	60	60
車両A	80	-	-	-	80	90	90	90	90	90	-	-	80	70	70	80	-	-	60	60
車両B	80	80	80	80	80	90	90	90	90	90	-	-	80	70	70	70	80	-	60	60
車両C	90	-	-	-	80	90	90	90	90	90	-	-	90	-	-	90	-	-	60	60
歩兵	60	-	-	-	60	60	60	70	70	70	70	80	60	60	60	70	-	-	50	50
海上A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	70	50	50	-	-
海上B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	60	50	50	-	-
海上C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	70	50	-	-
海中	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	70	70	50	-	-

基本的には、「移動力」の数値が大きい部隊ほど速度が速く、「地形移動表」パレットでの必要移動力の数値が大きい地形ほど、通過するのに時間がかかると捉えておいてください。

なお、「地形移動表」パレットで「－」と表示されている地形には、その移動タイプの部隊は進入することができません。特に「空白」地形には、すべての部隊が進入できません。

部隊の移動についての詳細は『行動――移動』（77ページ）を参照してください。

＊高度階層の分だけ部隊のスタックが可能

同一の高度階層の1つのヘックスには、原則的に、1部隊だけしか留まれません。たとえば、ある大都市の空階層に、戦闘機部隊が1部隊存在していた場合は、敵味方を問わず、その空階層ヘックスに、あとから別の攻撃ヘリ部隊が入るということはできません。

ただし、連隊が集結している状態のときは、その連隊に属するすべての部隊が、同一ヘックスに存在できます。

高度階層が異なる場合は、すでに部隊が存在している同一ヘックスに、別の高度階層の部隊が混在することができます。たとえば前述の戦闘機部隊がいる大都市の陸階層には、戦車部隊が入ることができます。このように、高度階層が異なれば、空いている階層にだけ、部隊が重なり合って混在することができます。この部隊の重なりを「スタック」と言います。

＊攻撃に対する地形回避率

敵から攻撃を受けるときは、部隊がそのときにいる地形の種類によって、

部隊の回避力が影響を受けます。たとえば、地上部隊などは、障害物の多い森では敵からの攻撃が当たりにくいために、回避力が高くなり、結果的に損害も少なくなります。この防御効果を「地形回避率」といいます。

地形回避表　移動　回避　輸送

地形／移動タイプ	凍結湖	浅瀬	浅い海	海	首都	大都市	中都市	小都市	空軍基地	空港	陸軍基地	工場	海軍基地	港	レーダー基地	ミサイル基地	要塞	研究施設	原発	油田
高空	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
低空	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ｷｬﾀﾋﾟﾗA	-	0	-	-	20	20	15	10	10	5	20	10	10	5	10	5	25	5	0	0
ｷｬﾀﾋﾟﾗB	-	0	-	-	20	20	15	10	10	5	20	10	10	5	10	5	25	5	0	0
ｷｬﾀﾋﾟﾗC	-	0	0	-	20	20	15	10	10	5	20	10	10	5	10	5	25	5	0	0
ｷｬﾀﾋﾟﾗD	-	0	0	-	20	20	15	10	10	5	20	10	10	5	10	5	25	5	0	0
車両A	0	0	-	-	25	25	20	15	15	10	20	10	10	5	10	5	25	5	0	0
車両B	0	0	0	-	25	25	20	15	15	10	20	10	10	5	10	5	25	5	0	0
車両C	-	0	-	-	20	20	15	10	10	5	15	10	10	5	10	5	20	5	0	0
歩兵	0	0	-	-	50	45	40	30	20	20	40	40	40	40	30	20	50	40	5	20
海上A	-	0	0	0	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-	-	-	-
海上B	-	0	0	0	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-	-	-	-
海上C	-	-	0	0	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-	-	-	-
海中	-	0	0	0	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-	-	-	-

地形回避率は、部隊を構成する兵器の移動タイプによっても効果が異なってきます。

地形別・移動タイプ別の地形回避率は、【Information】>【地形情報】メニューで表示される「地形移動表」パレットの上のボタンを、【回避】に切り替えることで確認できます。

なお移動タイプが「高空」「低空」「海上Ａ」「海上Ｂ」「海上Ｃ」「海中」の兵器には、地形回避率は適用されません。

*地形による空挺可能地点の制限

「空挺」能力のある部隊は、現在搭乗中の輸送機や輸送ヘリから、空挺降下することができますが、そのとき輸送部隊が、空挺可能地点にいる必要があります。

空挺可能地点は【Information】>【地形一覧】メニューで表示される「地形情報」パレットの「空挺」欄で確認できます。「○」の付いた地点にいるときにのみ、空挺可能部隊は空挺降下することができます。

空挺可能地点は、簡易地形表（32ページ参照）でも確認できます。

*地形による着陸可能地点の制限

兵種が「ヘリ」の部隊と、兵器タイプが「VTOL」の航空機部隊は、特定の地形ヘックスの上空にいるときは、便宜的に着陸しているとみなされ、滞空に必要な燃料を消費しません。また着陸しているために、他の部隊を搭載したり、補給車から燃料・弾薬などの補給を受けることもできます。

着陸可能地点は【Information】>【地形一覧】メニューで表示される「地形情報」パレットの「ヘリ着陸」「VTOL着陸」欄で確認できます。「○」の付いた地点と、「味」の付いた地点（その建物の所属陣営から見たときの自陣営・味方陣営のヘリ・VTOL部隊を表わします）にこれらの部隊がい

るときにのみ、着陸していると判断されます。
　着陸可能地点は、簡易地形表（32ページ参照）でも確認できます。

*地形による隠蔽効果

「隠蔽」能力のある部隊は、特定の地形にいるときに限って、隠蔽能力を発揮できます。これは、ステルス能力と同様に、たとえ敵陣営の索敵範囲内にいても、敵陣営の部隊が一定距離に接近するまで存在を感知されないという特殊な能力です。
　隠蔽可能な地形は【Information】>【地形一覧】メニューで表示される「地形情報」パレットの「隠蔽」欄で確認できます。隠蔽能力のある部隊は、「○」が付いた地点にいるときのみ隠蔽能力が有効になります。

建物

　地形の中でも特に重要な働きをするのが建物です。これには首都・大都市・中都市・小都市・空軍基地・空港・陸軍基地・工場・海軍基地・港・レーダー基地・ミサイル基地・要塞・研究施設・原発・油田・ダム・トンネル・橋の19種類があります。
　建物は必ず、特定の陣営に属しているか、中立か、どちらかの状態に置かれています。中立状態の場合は灰色で、特定の陣営の所有の場合はその陣営の色で表示されます。
　歩兵タイプ以外の地上部隊は、敵陣営の占領下にある橋・ダム・トンネルには進入できません。同様に海上・海中部隊は、敵陣営下の橋を通過することはできません。
　なお仮設橋は通常の橋と異なり、「架橋」能力のある部隊が「架橋」することで、新たに戦場マップ上に建設される特殊地形です。他に、「道路」能力のある部隊が「道路」敷設できる道路地形がありますが、これらも特殊地形であって、建物地形ではありません。
　これらの特殊地形については、『特殊な地形』（40ページ）を参照してください。

*建物からの収入

　自陣営が所有している都市群などからは、毎日6時間ごとに軍資金の収入を得ることができます。収入額は以下のとおりです。

●**首都**　：5000

●**大都市**：2500

●**中都市**：1500

●**小都市**：1000

●**油田**　：800

軍資金は、部隊の生産や補充・修理、燃料・弾薬の補給で消費されます。

なお、地形別の軍資金収入額は【Information】＞【地形一覧】メニューで表示される「地形情報」パレットでも確認できます。

*建物の収納能力

自陣営と同盟陣営の一部の建物には、特定の部隊・連隊を収納できます。部隊・連隊が収納されている建物のヘックスグラフィックには、上端に白色の「▽」マークが表示されます。プレイヤーが担当する部隊・連隊の場合は、赤色の「▽」マークが表示されます。

最大収納数と、収納できる部隊・連隊の種類は以下のとおりです。

●**首都**　　：6隊（陸軍全部隊・陸軍全連隊、ヘリ・歩兵）

●**大都市**　：4隊（陸軍全部隊・陸軍全連隊、ヘリ・歩兵）

●**中都市**　：3隊（陸軍全部隊・陸軍全連隊、ヘリ・歩兵）

●**小都市**　：2隊（陸軍全部隊・陸軍全連隊、ヘリ・歩兵）

●**空軍基地**：6隊（空軍全部隊・空軍全連隊、VTOL・ヘリ・歩兵）

●**空港**　　：4隊（空軍全部隊・空軍全連隊、VTOL・ヘリ・歩兵）

●**陸軍基地**：6隊（陸軍全部隊・陸軍全連隊、VTOL・ヘリ・歩兵）

●**工場**　　：4隊（陸軍全部隊・陸軍全連隊、VTOL・ヘリ・歩兵）

●**海軍基地**：6隊（海軍全部隊・海軍全連隊、VTOL・ヘリ・歩兵）

●**港**　　　：4隊（海軍全部隊・海軍全連隊、VTOL・ヘリ・歩兵）

●**要塞**　　：4隊（陸軍全部隊・陸軍全連隊、VTOL・ヘリ・歩兵）

●**トンネル**：4隊（ヘリを除く陸軍全部隊・陸軍全連隊、歩兵）

建物への収納は、同一の高度階層の部隊でも、複数部隊が同一ヘックスに混在できる例外のひとつです。

*建物の配置・補給・補充・修理能力

首都・空軍基地・陸軍基地・海軍基地では部隊を配置したり、これらの建物に収納されている自陣営の部隊に対して、補充・修理を行なうことができます。また、空港・工場・港では修理を行なうことができます。

補充・修理については『行動——補給・補充・修理』（101ページ）を参

照してください。

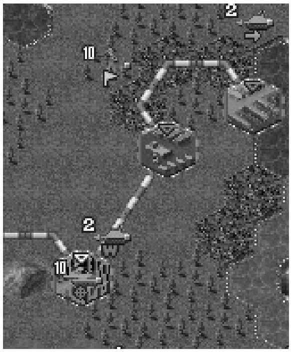
レーダー基地・ミサイル基地・研究施設・原発・油田・ダム・トンネル・橋を除くほとんどの建物では、収納されている自陣営・味方陣営（同盟陣営）の部隊に対して、燃料・弾薬を補給することができます。詳しくは『行動――補給・補充・修理』（101ページ）を参照してください。

■補給線

建物が配置・補給・補充・修理を行なうためには、その建物に補給線が繋がっていなければなりません。

補給線は、その陣営の首都・大都市から、地方の建物まで、道路・橋や建物地形の連なりで結ばれた補給物資輸送経路のようなものです。この補給経路の途中の建物が破壊されたり占領されると補給線が分断され、結果的に分断された先の建物では、補給・補充・修理の機能が働かなくなります。

同様に、マップによっては、海軍基地・港から、海を隔てた海軍基地・港まで、海上補給線が設定されていることがあります。この場合も、その補給経路の途中の海軍基地・港が破壊されたり占領されると、補給線が分断されます。



戦場マップ上では、補給線と海上補給線は赤白のストライプ模様の線で表示されます。

表示のオン・オフは【Display】>【補給線】メニューか、ツールボックスの【補給線】ボタンで行ないます。

*建物の視界範囲

建物には、周囲の敵部隊を索敵する視界範囲が設定されています。これは、部隊が持っている索敵範囲（32ページ参照）と同じもので、自陣営や同盟陣営の建物の周囲数ヘックスの視界が開け、その範囲内にいる敵陣営の部隊を捕捉できるというものです。

建物の視界範囲は、索敵する対象の高度階層によってもヘックス範囲が異なります。

地形別の視界範囲は【Information】>【地形一覧】メニューで表示される「地形情報」パレットの「視界」欄で確認できます。「視界」欄の数値は、

左から順に、空階層・陸階層・海階層に対する視界範囲のヘックス半径を表わしています。
　視界は「昼」と「夜」の時間帯で変化します。

*建物の占領耐久度・破壊耐久度

　建物には、「占領耐久度」と「破壊耐久度」という値が設定されています。現在の「占領耐久度」と「破壊耐久度」は、建物地形を選択したときに「TERRAIN」（地形情報）パネルで確認することができます。

■占領耐久度

「占領耐久度」は、「占領」コマンドで減少していき、「0」になると、その建物は占領されてしまいます。そして、その建物は占領した陣営の所有となります。占領された建物は、別陣営の所有となった瞬間に「占領耐久度」が100％に戻ります。
　なお、減少した「占領耐久度」は、その建物の所有陣営の部隊が「占領」行動を行なうことで、一定の割合だけ回復することができます。

■破壊耐久度

「破壊耐久度」は、「破壊」「射撃」コマンドで建物がダメージを受けると減少していき、「0」になると、その建物は破壊されてしまいます。そして、視界範囲・収入・収納・補給・補充・修理などの機能が失われます。とくに橋に関しては、通行すること自体が困難になります。
　破壊された建物は、戦場マップ上では「×」マークで表示されます。橋だけは破壊された橋のグラフィックに変わります。
　特殊な地形である仮設橋などについては、『特殊な地形』（40ページ）を参照してください。
　破壊された建物は、「修復」能力のある部隊の「修復」コマンドで破壊耐久度が回復していき、修復が完了すると失われていた機能も元に戻ります。

*建物のミサイル発射能力

　プレイヤーの階級が統合師団長の場合は、ミサイル基地から、建物や部隊に向けて弾道ミサイル弾頭を発射することができます。この場合、通常の部隊選択（73ページ参照）と同様の方法でミサイル基地を選択し、部隊と同様の方法で射撃目標を指定します。詳しくは『行動――射撃』（87ページ）を参照してください。
　各ミサイル基地が装備している弾道ミサイル弾頭は数に限りがあり、また発射して消費した弾頭は補給などでは補えません。

現在の弾頭数は、建物ヘックスの上端に数値表示され、残弾がなくなると表示は消えます。

特殊な地形

建物地形ではありませんが、それに準じる特殊な地形として、道路・仮設橋があります。

＊道路

ゲーム中に、工作部隊が「道路」コマンドで敷設することもできる地形が道路地形です。道路を使うと、通常地形を通過するよりも、速く移動できるようになります。

道路地形には破壊耐久度が設定されていませんが、破壊・射撃によって破壊することができます。その場合、道路は除去されて下の地形だけが残ります。

＊仮設橋

ゲーム中に、工作部隊が「架橋」コマンドで架けることができる地形が仮設橋です。

仮設橋は通常の橋と異なり、中立状態のままで、占領することはできません。また、海上部隊・海中部隊が通過することもできません。

仮設橋には破壊耐久度が設定されており、破壊・射撃で破壊耐久度が「0」になると、仮設橋は除去されて下の地形だけが残ります。

ラベル

＊ラベルの概要

「ラベル」とは、戦場マップ上の建物・地形・部隊に貼られた付箋のような目印のことです。ラベルが貼られた建物・地形・部隊には、戦場マップ上でその名称が表示されます。ラベルには以下の2種類があります。

■地形ラベル

マップによっては、とくに重要な拠点などには、あらかじめその名称が貼り付けてあります。地形ラベルは、白色で表示されます。

とくに地名が設定されていない場合でも、首都にはその陣営の名称が、

陣営色で表示されます。

■勝敗条件ラベル

そのマップで、勝利条件が設定されている建物・部隊に貼られたラベルです。勝敗条件ラベルは、「★」マークで挟まれる形式で表示されます。ただし、部隊に貼られた勝敗条件ラベルは、こちらの陣営の索敵範囲外にあるときは、勝敗条件ラベル自体が見えません。勝敗条件ラベルが発見できないときは、積極的に偵察などを行なうようにしてください。

*ラベル表示のオン・オフ

戦場マップ上でのラベル表示は、「環境設定」ダイアログの「地形ラベル」「勝敗条件ラベル」を【サイズ大】か【サイズ小】に設定することでで、種別ごとにオン・オフを設定できます。

ゲーム中は、【Display】>【地形ラベル】メニューと【Display】>【勝敗条件ラベル】メニューで、それぞれのラベル表示をオン・オフできます。

また、ツールボックスの【ラベル】ボタンでも、地形ラベルと勝敗条件ラベルの表示をまとめてオン・オフできます。

なお、戦場マップ上で複数のラベルが重なった場合は、ラベルの一部が重なって表示され、見にくくなることがあります。

国境線

*国境線の概要

戦場マップ上の、各陣営の支配領域を便宜的に区分した境界線が「国境線」です。

国境線は、基本的には各陣営に所属していますが、部隊が登場しない中立国・陣営の国境を、単にマップ上に表示しただけのものも存在します。

国境線には、その機能によって、以下の2種類があります。

■越境可能

戦場マップ上で、各陣営や中立国・中立陣営の領域の境界線を、表示することだけを目的とした国境線です。通常は、その陣営色の太線の1重線で表示されます。他陣営は、自由に越境ができます。

■越境不可

その陣営色の太線の2重線で表示される国境線です。この国境線が設置されていると、自陣営も他陣営も、その国境線を越えることができません。

*国境線表示のオン・オフ

戦場マップ上での国境線表示は、【Display】>【国境線】メニューでオン・オフできます。

部隊

*部隊アイコンの状態表示

戦場マップ上では、参戦陣営の部隊は、各陣営色の付いた兵器シルエットのアイコンで表示されます。同時に部隊アイコンには、様々な部隊の状態が表示されます。

■プレイヤー担当部隊表示

プレイヤーが操作を担当する部隊は、部隊アイコンの周囲のヘックス枠が立体的に表示されます。

■兵器タイプ

部隊アイコンは、その部隊を構成する兵器の兵器タイプによって、異なったグラフィックで表現されます。「環境設定」ダイアログの「部隊アイコン」を【ユニット】に設定してあった場合は、兵器ごとに、より具体的なアイコンで表示されます。

■編成数表示

部隊アイコンの左上には、その部隊の現在の編成数（機体数）が数値で表示されます。戦闘などで、部隊を編成している機体が失われると、編成数表示は減っていきます。失われた編成数は、補充で回復することができます。

1部隊あたりの編成数は通常は10機（10両・10人）ですが、輸送機などの大型航空機や、偵察機などの特殊航空機、防空レーダー・艦船などは1機（1両・1隻）、偵察ヘリ・対潜哨戒ヘリなどは4機というように、兵器の種類によって編成数の上限は異なります。

また、編成数の上限に満たない機数で初期配置されている部隊は、その配置時の編成数が、以後の編成数の上限となります。

編成数が「0」になると、その部隊は撃破されたことになり、戦場マップから削除されます。

■搭載中表示

輸送部隊が他の部隊を搭載している場合は、部隊アイコンの上端に白色

の「▽」マークが表示されます。

　プレイヤーが担当する部隊が、搭載されている場合は、部隊アイコンの上端に赤色の「▽」マークが表示されます。

■高度階層表示

　部隊アイコンの右側には、その部隊が属する高度階層が、小さな「■」マークで色分け表示されます。

　●空階層：赤色

　●陸階層：緑色

　●海階層：青色

■スタック表示

　同一ヘックスの別々の高度階層に、部隊がスタックしている（重なり合って混在している）場合は、部隊アイコン右側の高度階層を表わす「■」マークが複数個、縦に並んで表示されます。なお、この場合の部隊アイコンは、一番上の高度階層の部隊アイコンだけが表示されます。

*部隊の行動マーク

　部隊アイコンの下端には、現在部隊が実行中の行動内容を表わした行動マークが表示されます。行動マークには以下の17種類があります。

●待機中：赤色のWマーク。その部隊が、現在実行中の行動がなく、行動の指示待ち状態にあるということを示しています。その場に留まっている状態ですが、敵から攻撃を受けたときに、可能であれば反撃だけは行ないます。

　詳しくは『行動――待機』（76ページ）を参照してください。

●移動中：青色の→印マーク。目標地点の地形または追跡対象の部隊を目指して移動中だということを表わしています。

　詳しくは『行動――移動』（77ページ）を参照してください。

●攻撃中：黄色の標的マーク。攻撃目標の部隊に向かって移動中であるか、その部隊を実際に攻撃中であることを示しています。

　詳しくは『行動――攻撃』（80ページ）を参照してください。

●射撃中：白色のミサイルマーク。弾道ミサイルや巡航ミサイルの発射準備中であるか、実際にその弾頭が目標の建物・部隊に向かって移動中であることを示しています。

　詳しくは『行動――射撃』（87ページ）を参照してください。

●要撃中：赤色の標的マーク。要撃拠点に向かって移動中であるか、要撃

拠点で要撃対象の目標部隊を発見して攻撃準備のために移動中であるか、要撃対象の目標部隊を実際に攻撃中であることを示しています。

詳しくは『行動——要撃』(88ページ) を参照してください。

●**破壊中**：緑色の爆弾マーク。破壊目標の建物に向かって移動中であるか、その建物を実際に破壊中であることを示しています。

詳しくは『行動——破壊』(88ページ) を参照してください。

●**武装交換中**：上下に並んだ白色のミサイルと緑色の爆弾マーク。武装交換可能地点に向かって移動中か、実際に武装交換中であることを示しています。

詳しくは『行動——武装交換』(90ページ) を参照してください。

●**占領中**：黄色の旗マーク。占領目標の建物に向かって移動中であるか、その建物を実際に占領中であることを示しています。

詳しくは『行動——占領』(92ページ) を参照してください。

●**修復中**：緑色の凸マーク。修復目標の建物に向かって移動中であるか、その建物を実際に修復中であることを示しています。

詳しくは『行動——修復』(93ページ) を参照してください。

●**補強中**：黄色の凸マーク。補強目標の建物に向かって移動中であるか、その建物を実際に補強中であることを示しています。

詳しくは『行動——補強』(94ページ) を参照してください。

●**収容中**：緑色の凸の上方に赤色の▼マーク。収納先の建物に向かって移動中であることを示しています。

詳しくは『行動——収納』(95ページ) を参照してください。

●**搭乗中**：黄色の台形の右側に赤色の◀マーク。搭載先の輸送部隊に向かって移動中か、輸送部隊に実際に搭載作業中であることを示しています。

詳しくは『行動——搭載』(96ページ) を参照してください。

●**変形中**：赤色の▶の右側に黄色の陣地マーク。変形地点に向かって移動中であるか、その地点で実際に変形中であることを示しています。

詳しくは『行動——変形』(99ページ) を参照してください。

●**妨害中**：白色のミサイルに赤色の×マーク。妨害予定地点に向かって移動中であることを示しています。

詳しくは『行動——妨害』(100ページ) を参照してください。

●**補給中**：黄色い燃料タンクマーク。補給可能地点に向かって移動中か、実際に補給を配給したり受給している最中であることを示しています。

詳しくは『行動——補給・補充・修理』(101ページ) を参照してくださ

い。

●**架橋中**：黄色い橋マーク。架橋地点に向かって移動中か、架橋地点で実際に架橋作業中であることを示しています。

詳しくは『行動――架橋』（105ページ）を参照してください。

●**道路敷設中**：灰色の道路マーク。道路敷設地点の上を移動中か、敷設地点で実際に道路敷設作業中であることを示しています。

詳しくは『行動――道路敷設』（106ページ）を参照してください。

*特殊能力表示

「ECM」能力と「迎撃」能力のある部隊の周囲には、その影響範囲を示すヘックスが表示されます。

ECM能力を持つ部隊のECM影響範囲は、味方は緑色の半透明ヘックス、敵は黄色の半透明ヘックスで表示されます。

迎撃能力を持つ部隊の迎撃可能範囲は、味方は青色の半透明ヘックス、敵は赤色の半透明ヘックスで表示されます。

ECM影響範囲と迎撃可能範囲は、ゲーム画面左上の「HQ MAP」（HQマップ）パネルの【ECM】ボタンと【迎撃】ボタンで、表示をオン・オフできます。このとき、自陣営（青色）・敵陣営（赤色）・同盟陣営（黄土色）、それぞれの範囲について個別にオン・オフをコントロールできます。

*簡易部隊表



ポーズ中に、戦場マップ上で、マウスポインタを部隊アイコンに重ねたとき、ワンテンポ置いてからポップアップ表示されるのが簡易部隊表です。

簡易部隊表には、そのヘックスに存在する部隊の部隊名、連隊の連隊名が、高度階層別に一覧表示されます。部隊アイコンからだけでは兵器を特定できないときや、部隊がスタックしていて最上層の部隊アイコンしか表示されず、下の階層の部隊が分かり辛いときなどに、活用してください。

なお、建物に収納中の部隊や、輸送部隊が搭載中の部隊、集結状態の連隊に所属する個々の部隊は、簡易部隊表には表示されません。

連隊

＊連隊の状態表示

連隊に所属する部隊のアイコン表示は、基本的には通常の部隊アイコンと同じですが、以下の点が異なります。

■連隊記号表示

連隊に属している部隊には、部隊アイコンの左下に連隊記号が表示されます。

赤色の「A1」～「A6」は空軍師団の第1連隊～第6連隊、緑色の「L1」～「L6」は陸軍師団の第1連隊～第6連隊、青色の「S1」～「S6」は海軍師団の第1連隊～第6連隊に、それぞれ所属していることを表わしています。

さらに連隊記号は、文字の装飾方法に応じて、以下の状態を表わします。

★リーダー部隊：文字自体が師団の色で、縁取りが黒い場合、その部隊は、連隊を率いており集結目標にもなるリーダー部隊（指揮部隊）であることを示しています。

★通常所属部隊：文字自体が黒地で、縁取りが師団の色の場合は、リーダー部隊以外の連隊所属部隊であることを示しています。

★集結状態：文字自体が白地で、縁取りが師団の色の場合は、連隊がリーダー部隊の下、1ヘックスに集結していることを表わしています。

逆にこれらの連隊記号がない部隊は、空軍・陸軍・海軍のいずれかの師団の直属部隊だということになります。

■集結状態の連隊

連隊に所属する部隊が集結しているときは、戦場マップ上ではリーダー部隊の部隊アイコンだけが表示されます。

■プレイヤー担当連隊表示

プレイヤーが操作を担当する連隊は、展開時・集結時を問わず、部隊アイコンの周囲のヘックス枠が立体的に表示されます。

＊連隊の行動マーク

連隊に所属する部隊の行動マークには、通常の行動マークの17種類に加えて以下の10種類があります。

●待機：水色のWマーク。集結状態の連隊が、行動の指示待ち状態にあるか、移動目標地点に移動中で、移動後に待機するように指示されている

ことを示しています。
詳しくは『連隊行動――待機』（108ページ）を参照してください。

●**展開**：水色の◯の上に赤の▼が2つ並んだマーク。集結状態の連隊の各部隊が、周囲のヘックスに展開中ということを示しています。
詳しくは『連隊行動――展開』（109ページ）を参照してください。

●**集結**：水色の◯の下に赤の▲が2つ並んだマーク。連隊を構成する各部隊が、リーダー部隊の下に集結中だということを表わしています。
詳しくは『連隊行動――集結』（109ページ）を参照してください。

●**遊撃**：青色の標的マーク。集結状態の連隊が、遊撃地点に移動中であることを示しています。移動完了後の各部隊は、展開してからオートで行動します。
詳しくは『連隊行動――遊撃』（109ページ）を参照してください。

●**攻撃**：赤色の標的マーク。集結状態の連隊が、攻撃目標地点・部隊に向けて移動中であることを示しています。移動完了後の各部隊は、展開してからオートで攻撃重視で行動します。
詳しくは『連隊行動――攻撃』（109ページ）を参照してください。

●**防衛**：緑色の標的マーク。集結状態の連隊が、防衛地点に移動中であることを示しています。移動完了後の各部隊は、展開してからオートで防衛重視で行動します。
詳しくは『連隊行動――防衛』（110ページ）を参照してください。

●**占領**：黄色の旗マーク。集結状態の連隊が、占領目標地点に移動中であることを示しています。移動完了後の各部隊は、展開してからオートで占領重視で行動します。
詳しくは『連隊行動――占領』（110ページ）を参照してください。

●**工作**：赤色の凸マーク。集結状態の連隊が、工作目標地点に移動中であることを示しています。移動完了後の各部隊は、展開してからオートで工作（破壊・修復・補強・架橋・道路）重視で行動します。
詳しくは『連隊行動――工作』（110ページ）を参照してください。

●**収容**：緑色の凸の上方に赤色の▼マーク。集結状態の連隊が、収納先の建物に向かって移動中であることを示しています。移動完了後は、集結状態のまま、建物に収納されます。
詳しくは『連隊行動――収容』（110ページ）を参照してください。

●**索敵**：緑色の＋マーク。集結状態の連隊が、索敵地点に移動中であることを示しています。移動完了後の各部隊は、展開してからオートで索敵

重視で行動します。

詳しくは『連隊行動――索敵』（111ページ）を参照してください。

要請目標

プレイヤーが担当する部隊・連隊・師団が、他の部隊・連隊・師団から出撃などの要請を受けたときは、要請した側に「HELP」マークが、要請目標地点に、「GO」マークが表示されます。

要請を了解した後、任務を完了したり、別の隊によって任務が遂行されたり、任務が失敗すると、マークは消滅します。

戦場マップ全体の表示変更

*表示範囲のズームイン・ズームアウト、ヘックス枠表示

■【Display】>【拡大】【縮小】メニュー

【Display】>【拡大】メニューを実行すると、戦場マップが4段階までズームインして、細部がよく見えるようになります。

逆に【Display】>【縮小】メニューを実行すると、戦場マップが4段階までズームアウトして、より広い範囲を見渡せるようになります。

ツールボックスの【拡大】【縮小】ボタンと、マウスのホイールボタンを押した状態で回転させることでも、ズーム表示の切り替えができます。

■【Display】>【ヘックス枠】メニュー

【Display】>【ヘックス枠】メニューをオンにすると、地形ヘックスにヘックス枠が表示されます。

ツールボックスの【ヘックス】ボタンでも、ヘックス枠表示のオン・オフを切り替えることができます。

*高度階層別・師団別の表示絞り込み

■【Display】>【索敵】メニューと【Display】>【部隊】メニュー

【Display】>【索敵】メニューでは、サブメニューを使って高度階層別の索敵範囲を選択できます。このうち、オンにした階層の索敵範囲だけが、戦場マップ上で明示されます。

【Display】>【部隊】メニューでは、サブメニューを使って、戦場マップ上に表示される部隊を、空軍・陸軍・海軍の3師団から選択できます。このう

ち、オンにした師団の部隊だけが、戦場マップ上に表示されます。

「BASIC」（マップ情報）パネルの「索敵」「部隊」ボタン群をオン・オフすることでも、同様の表示切り替えを行なえます。

*補給線・国境線・ラベル表示

■【Display】>【補給線】メニュー

【Display】>【補給線】メニューをオンにすると、補給線と海上補給線が赤白のストライプ模様で表示されます。

ツールボックスの【補給線】ボタンでも、補給線表示のオン・オフを切り替えることができます。

■【Display】>【国境線】メニュー

【Display】>【国境線】メニューをオンにすると、国境線が設定されているマップでは、国境線が表示されます。

■【Display】>【地形ラベル】【勝敗ラベル】メニュー

【Display】>【地形ラベル】【勝敗ラベル】メニューをオンにすると、地形ラベル・勝敗ラベルを個別に表示することができます。

ツールボックスの【ラベル】ボタンでは、2種類のラベル表示を、まとめてオン・オフできます。

*高度階層別の表示絞り込み

■【Display】>【索敵】メニューと【Display】>【部隊】メニュー

【Display】>【索敵】メニューでは、サブメニューを使って高度階層別の索敵範囲を選択できます。このうち、オンにした階層の索敵範囲だけが、戦場マップ上で明示されます。

【Display】>【部隊】メニューでは、サブメニューを使って、戦場マップ上に表示される部隊アイコンを、空軍・陸軍・海軍の3種類から選択できます。このうち、オンにした部隊だけが、戦場マップ上に表示されます。

「BASIC」（マップ情報）パネルの「索敵」「部隊」ボタン群をオン・オフすることでも、同様の表示切り替えを行なえます。

*表示範囲を移動させたいときは

■右ボタンのドラッグ操作と、ポインタでの画面スクロール

戦場マップに表示されている範囲を別の場所に変更したいときは、戦場マップ上でマウスの右ボタンを押したままにします。するとマウスポインタが掌ポインタに変わるので、そのままマップを掴むようにドラッグします。

戦場マップの上下左右の端部分にマウスポインタを移動することでも表示範囲をスクロールできます。

■HQパネル



ゲーム画面左上の「HQ MAP」(HQマップ) パネルを使用しても表示範囲の移動が行なえます。

「HQ MAP」パネルの縮小マップ上には、現在戦場マップに表示されている範囲が、四角い白枠で表示されています。この白枠をドラッグするか、縮小マップの任意の場所をクリックすると、戦場マップに表示される範囲が移動します。

なお、「HQ MAP」パネル右側の【イメージ】【建物】【部隊】ボタンをクリックすることで、「HQ MAP」パネルに表示される縮小マップの内容を切り替えることができます。



プレイヤー階級

階級の概要

本ゲームでは、プレイヤーの「階級」によって、プレイヤーが直接操作できる部隊の数などが変化します。そのため、同じマップでも、異なる階級でプレイすることで、まるで違った展開が楽しめます。

初めてゲームをプレイするときは、プレイヤーは、「部隊長」と呼ばれる階級で、マップに挑むことになります。

その後、クリアしたマップでの、命令達成度や戦績のポイントに応じて、階級は「部隊長」→「統合部隊長」→「連隊長」→「統合連隊長」→「師団長」→「統合師団長」と段階的に昇級していきます。

ただし、マップによっては、現在のプレイヤーの階級にかかわらず、マップ自体に担当する階級が設定されているものもあります。

階級の種類

*①部隊長（開始時）

プレイヤーの最初の階級です。

プレイヤーは、空軍師団・陸軍師団・海軍師団の3師団のうち、特定の1つの師団の中の、師団直属部隊の中から、最大6部隊まで（部隊数はマップにより異なります）を操作することができます。

操作する部隊は、戦場マップ開始時の【軍団表】ダイアログ（67ページ参照）で、あらかじめ生産されている部隊の中から選択します。

このとき、マップに登場しない師団タイプや、師団の中の連隊に所属する部隊は選択できません。

戦場マップでは、担当する部隊それぞれに、部隊行動を命令することができます。

＊②統合部隊長（必要ポイント：3000）

部隊長の次の階級です。

プレイヤーは、空軍師団・陸軍師団・海軍師団の3師団すべての、師団直属部隊の中から、各師団あたり最大6部隊まで（部隊数はマップにより異なります）を操作することができます。

操作する部隊は、戦場マップ開始時の【軍団表】ダイアログ（67ページ参照）で、あらかじめ生産されている部隊の中から選択します。

このとき、マップに登場しない師団タイプや、師団の中の連隊に所属する部隊は選択できません。

戦場マップでは、担当する部隊それぞれに、部隊行動を命令することができます。

統合部隊長では、空陸海の部隊の連携が重要な任務となります。

＊③連隊長（必要ポイント：6000）

統合部隊長の次の階級です。

プレイヤーは、空軍師団・陸軍師団・海軍師団の3師団のうち、特定の1つの師団の中の、連隊の中から、最大3連隊まで（連隊数はマップにより異なります）を操作することができます。

操作する連隊は、戦場マップ開始時の【軍団表】ダイアログ（67ページ参照）で、あらかじめ生産されている連隊の中から選択します。

このとき、マップに登場しない師団タイプや、師団直属部隊は選択できません。

戦場マップでは、担当する連隊それぞれに、「攻撃重視」「占領重視」などの、より大きな行動指針である連隊行動を命令することができます。

また、連隊を展開することで、連隊を構成する個別の部隊に対して、部隊長のように部隊行動を命令することもできます。なお、1つの連隊は最大6部隊から構成されています。

＊④統合連隊長（必要ポイント：10000）

連隊長の次の階級です。

プレイヤーは、空軍師団・陸軍師団・海軍師団の3師団すべての、連隊の中から、各師団あたり最大3連隊まで（連隊数はマップにより異なります）を操作することができます。

操作する連隊は、戦場マップ開始時の【軍団表】ダイアログ（67ページ

参照）で、あらかじめ生産されている連隊の中から選択します。

このとき、マップに登場しない師団タイプや、師団直属部隊は選択できません。

戦場マップでは、担当する連隊それぞれに、「攻撃重視」「占領重視」などの、より大きな行動指針である連隊行動を命令することができます。

また、連隊を展開することで、連隊を構成する個別の部隊に対して、部隊長のように部隊行動を命令することもできます。

統合連隊長では、空陸海の連隊の連携が重要な任務となります。

*⑤師団長（必要ポイント：15000）

統合連隊長の次の階級です。

プレイヤーは、空軍師団・陸軍師団・海軍師団の3師団のうち、特定の1つの師団の中の、連隊と師団直属部隊をすべて操作することができます。

師団長になると、自らが担当する師団の連隊と師団直属部隊を、生産・編成することができるようになります。

マップ開始時の生産は「師団編成」ダイアログで行ないます（57ページ参照）。ゲーム中に部隊を追加生産することもできます。

戦場マップでは、担当する師団全体に、「進軍」「後退」「防衛」などの、大局的な師団行動を命令することができます。

また、連隊長モードと同じ「攻撃重視」「占領重視」などの連隊行動や、部隊長モードと同じ部隊行動を、配下の連隊・部隊に、個別に命令することもできます。

なお、1つの師団は、最大で6連隊と師団直属部隊30部隊で構成されています。

*⑥統合師団長（必要ポイント：20000）

師団長の次の階級です。

プレイヤーは、空軍師団・陸軍師団・海軍師団の3師団すべての、連隊と師団直属部隊をすべて操作することができます。

統合師団長になると、全師団の連隊と師団直属部隊を、生産・編成することができるようになります。

マップ開始時の生産は「師団編成」ダイアログで行ないます（57ページ参照）。ゲーム中に部隊を追加生産することもできます。

戦場マップでは、全師団に、「進軍」「後退」「防衛」などの、大局的な師団行動を命令することができます。

また、連隊長モードと同じ「攻撃重視」「占領重視」などの連隊行動や、部隊長モードと同じ部隊行動を、配下の連隊・部隊に、個別に命令することもできます。

統合師団長では、空陸海の師団の連携と、細かい連隊・部隊運用が重要な任務となります。

戦果ポイント

階級の昇進に必要な戦果ポイントには、以下のような種類があります。

●**勝利**：マップで勝利すると得られます。難易度が高いほどポイントが多くなります。

●**命令達成**：ゲームの途中、司令部や他の部隊・連隊・師団から、支援要請などを命令されることがあります。その要請命令を達成するとポイントを得られます。

●**攻撃**：減らした耐久度に応じてポイントを得られます。

●**破壊**：減らした破壊耐久度に応じてポイントを得られます。

●**占領**：減らした占領耐久度に応じてポイントを得られます。

●**修復**：修復した破壊耐久度に応じてポイントを得られます。

●**補強**：補強した破壊耐久度に応じてポイントを得られます。

●**輸送**：他の部隊を搭載して移動した距離に応じてポイントを得られます。

●**補給**：補給した部隊数に応じてポイントを得られます。

●**妨害**：妨害した敵の部隊数に応じてポイントを得られます。

●**偵察**：偵察タイプの兵器である偵察機・早期警戒機・偵察ヘリ・偵察車は、移動した距離に応じてポイントを得られます。

●**架橋**：架橋した回数に応じてポイントを得られます。

●**道路**：道路を敷設した距離に応じてポイントを得られます。

部隊の生産・配置

生産・配置の概要

マップによっては、ゲーム開始時に敵味方双方の部隊が初期配置されていて、すぐ部隊に行動を指示できるものもありますが、部隊が初期配置されていないマップでは、まず部隊を「生産」する必要があります。

生産は、プレイヤー階級が師団長・統合師団長のときにだけ行なえます。それより下の階級のときは、コンピュータが自動的に生産を行ないます。

マップ開始時は、「師団編成」ダイアログ（57ページ参照）で、生産指定を行ないます。さらにプレイ中に【生産管理】を実行すると、追加で生産を行なうこともできます。

■決められた生産タイプのみ生産可能

ゲーム中に生産できる兵器は、マップ設定で陣営ごとに指定された生産タイプに限定されます。

本ゲームには、12種類があらかじめ用意されていますが、ユーザーが独自に編集した生産タイプ（最大100種類）を選択することもできます。生産タイプの編集方法については『生産タイプ編集』（133ページ）を参照してください。

■「生産」完了後にマップ上に「配置」

生産中の兵器は、兵器ごとに設定された一定の生産カウントが経過すると生産完了し、出撃の準備が整います。ただし、戦場マップ上に「配置」されるまでは、部隊としての行動を起こせません。

「生産」「配置」のルール

■軍資金

生産を行なうためには、その兵器の価格に応じた軍資金が必要です。生産はこの軍資金を消費する形で行なわれ、当然、そのときの保有軍資金を越えるような生産はできません。また、兵器の生産価格は、「相場」によっ

て、6時間ごとに変動します。

■生産カウント

生産中の兵器は、兵器ごとに設定された一定の生産カウントが経過して生産完了するまでは、配置することができません。一般的に、高額の兵器ほど生産カウントは長くなります。

連隊を生産した場合は、その連隊に所属するすべての部隊が生産完了するまでは、配置を行なえません。

■生産数の制限

1陣営が生産できる部隊数は、マップ設定確認ダイアログ（13ページ参照）で参戦陣営ごとに設定された「生産ユニット数」の制限を越えることはできません。

ちなみに生産数の上限は、1陣営あたり最大999部隊までです。

生産数が上限に達すると、それ以上の生産は行なえなくなります。

また、マップの設定変更ダイアログ（129ページ参照）の「連隊：」「部隊：」欄で設定された空陸海それぞれの連隊数・部隊数を越える生産・配置は行なえません。

■配置可能建物

生産完了した連隊・部隊を実際に戦場マップに投入するには、自陣営の特定の建物に配置しなければいけません。

ただし、その建物への補給線が分断されている場合は、その建物への配置は行なえません。

部隊を配置できる建物と、配置可能な部隊・連隊の種類は以下のとおりです。

●首都　　：陸軍全部隊・陸軍全連隊

●空軍基地：空軍全部隊・空軍全連隊

●陸軍基地：陸軍全部隊・陸軍全連隊

●海軍基地：海軍全部隊・海軍全連隊

戦場マップ上に配置可能地点のない種類の兵器は、そのマップでは生産そのものをすることができません。たとえば海軍基地のない戦場マップでは、艦船は生産できません。

■生産部隊への予算配分

コンピュータが部隊を生産するときは、マップの設定変更ダイアログ

（129ページ参照）の「配分」欄に設定された予算配分で、空軍・陸軍・海軍の部隊が生産・配置されます。具体的な配分の割合は、その下の「空」「陸」「海」欄に、パーセンテージで表示されます。

*生産の方法（マップ開始時の師団編成）

①ゲームが開始されると、「師団編成」ダイアログが表示されます。



②ダイアログには、【空軍師団】【陸軍師団】【海軍師団】の3軍を切り替えるボタンと、その師団で生産可能な兵器がリスト表示されます。
階級が師団長の場合は、ここで自分が担当したい師団を、3軍のボタンの中からクリックして選択します。統合師団長の場合は、自動的に3軍すべてが担当師団となります。

③左側の兵器リストには、その師団で生産可能な兵器の、「兵器タイプ」アイコンと兵器タイプ名、「兵器名称」、1部隊あたりの「価格」がリスト表示されます。
ここではまず、ダイアログ下部の【生産】ボタンをオンにするか、実際にオンになっていることを確認します。

④続けてリストから、師団に加えたい兵器をクリックして選択します。

※兵器リストはダイアログ上部の【航空機・ヘリ】【車両・歩兵】【艦船・潜水艦】ボタンのオン・オフで、表示される内容を絞り込むことができます。

※兵器の詳細な情報を確認したいときは、ダイアログ下部の【兵器詳細】ボタンをオンにして、リストの兵器を選択します。すると「兵器詳細」ダイアログ（59ページ参照）が表示されます。

⑤右側の「第1連隊」～「第6連隊」、または師団の「直属部隊」の、ヘックス型部隊登録スロットをクリックすると、選択した兵器が、その編成の下、生産登録されます。

※「－」と表示されている連隊・直属部隊登録スロットに対しては、部隊を生産登録できません。これは、マップごとにあらかじめ設定された、連隊数・部隊数の上限数のためです。

※ダイアログ下部には、そのマップで陣営に許された「生産数」の現在数/最大数、陣営が同時に所有できる部隊の「ユニット数」の現在数/最大数、現在の兵器価格の「相場」、「現在軍資金」、登録した生産をすべて実行したときの「必要軍資金」が表示されます。

※生産登録した部隊を取り消したいときは、ダイアログ下部の【生産取消】ボタンをオンにしてから、連隊・直属部隊登録スロットの登録済み部隊をクリックします。

⑥生産登録した兵器に複数の武装パックが用意されている場合は、ダイアログ下部の【武装交換】ボタンをオンにして、連隊・直属部隊登録スロットの登録済み部隊をクリックします。続けて【Pack選択】ボタンをクリックすることで、配置時の武装パックを選択できます。具体的な武装パックの選択方法は、『行動――武装交換』（90ページ）を参照してください。

※生産登録した部隊の詳細な情報を確認したいときは、ダイアログ下部の【部隊詳細】ボタンをオンにして、連隊・直属部隊登録スロットの登録済み部隊をクリックします。すると「部隊詳細」ダイアログ（118ページ参照）が表示されます。

⑦生産する部隊を登録し終えたら、【編成終了】ボタンをクリックして「師団編成」ダイアログを閉じます。

⑧戦場マップ上で一定の生産カウントが経過すると、部隊の生産が完了し、部隊を配置できるようになります。

■コンピュータによる生産登録の自動設定

連隊・部隊の生産登録が面倒なときは、担当師団を選択した状態でダイアログ上部の【自動設定】ボタンをクリックして、自動で生産する部隊を登録することができます。

統合師団長の場合、別の師団についても引き続き【自動設定】で生産登録することができます。

■マイ連隊・マイ部隊の投入

師団編成するときに、部隊を一から生産するのではなく、歴戦のマイ連隊・マイ部隊を、投入することもできます（122ページ参照）。

*生産の方法（ゲーム中の追加生産管理）

いったんゲームが始まってからも、追加で連隊・部隊を生産することもできます。

その場合、ポーズがかかっていない状態で、【Window】>【生産管理】メニューを実行するか、ツールボックスの【生産管理】ボタンをクリックして「師団編成」ダイアログを呼び出します。

マップ開始時の生産登録と異なり、追加生産ではコンピュータによる【自動設定】は行なえません。

また、1師団しか担当できない師団長の場合、師団選択ボタンは、すでに担当している特定の師団だけが選択された状態に固定されます。

*「兵器詳細」ダイアログ

「兵器詳細」ダイアログ右下の【前の兵器】【次の兵器】ボタンをクリックすると、兵器リストの前後の兵器の「兵器詳細」ダイアログに切り替わります。また【CLOSE】ボタンをクリックすると、ダイアログが閉じます。

「兵器詳細」ダイアログでは、以下の兵器パラメータを確認できます。

●**兵器名称**：兵器名称と兵器タイプを表わすミニアイコンが表示されます。

●**兵種**：攻撃に使われる武器は、攻撃目標の「兵種」が何であるかによって、命中率に差異が生じます。場合によっては、その兵種そのものに攻撃を仕掛けられないこともあります。兵種には、「航空機」「ヘリ」「装甲硬」「装甲軟」「艦船」「潜水艦」「弾道ミサイル弾頭」「巡航ミサイル弾頭」の8種類があります。このうち「〜ミサイル弾頭」は他の兵器とは異なり、「射撃」時にだけ戦場マップ上に登場します。

●**兵器タイプ**：用途や特性ごとの細かい兵器分類のことです。兵器タイプごとにアイコンも異なります。

兵器タイプには以下のものがあります。

★高空兵器

戦闘機・・・・対空戦を得意とします。対地攻撃力も多少あります。

部隊の生産



戦闘攻撃機 ・対空・対地・対艦と多目的に使用できる航空機です。

攻撃機 ・・・・・対地攻撃力が高い航空機です。対空戦は苦手です。

VTOL ・・・・・垂直離着陸機です。空母のほか、一部のヘリ空母・揚陸艦にも搭載ができます。

爆撃機 ・・・・・強力な爆弾などで対建物攻撃を得意とする大型機です。

電子戦機 ・・・ECMの範囲内で戦闘が起きたときに、味方機の防御力が上がります。敵部隊の索敵を「妨害」することもできます。

早期警戒機 ・広範なレーダー視界で主に空中の偵察・警戒にあたります。

偵察機 ・・・・・速度が速く、地上に対する偵察が得意な航空機です。

対潜哨戒機 ・広い海上視界で主に潜水艦への偵察・攻撃を行ないます。

輸送機 ・・・・・一部の地上部隊を1～3部隊、輸送できます。

給油機 ・・・・・空飛ぶタンカーです。航空機に空中で燃料補給できます。

★低空兵器

攻撃ヘリ ・・・対地上戦用ヘリです。対戦車ミサイルなどを装備してます。

兵員輸送ヘリ ・武装は貧弱ですが歩兵のピストン輸送に向いています。

偵察ヘリ ・・・そこそこの装備を備え、広い視界で偵察を行なうヘリです。

対潜哨戒ヘリ ・・広い海上視界で主に潜水艦への偵察・攻撃を行ないます。

★地上兵器

主力戦車 ・・・地上戦の主力兵器です。戦線を維持するには欠かせません。
歩兵戦闘車 ・武装がわりと強力な上に、歩兵を輸送することができます。
兵員輸送車 ・歩兵を輸送できます。ただし戦闘能力は低めです。
偵察車 ・・・・・移動力が高く、索敵範囲が広いので偵察任務に最適です。
戦車駆逐車 ・主力戦車に対抗できますが、防御力は貧弱です。
自走砲 ・・・・・長射程の砲撃で地上部隊に間接攻撃を浴びせます。兵器によっては直接攻撃することもできます。
自走ロケット砲 ・多連装ロケットランチャーでメガヘックス攻撃ができます。間接攻撃しか行なえません。
対地ミサイル車両「変形」で長射程ミサイルでの対地攻撃が可能になります。
対空車両 ・・・航空機などへの攻撃以外に対地攻撃できる兵器もあります。
自走対空ミサイル 短射程のミサイルで航空機を攻撃できます。
対空ミサイル車両「変形」で長射程ミサイルでの対空攻撃が可能になります。
レーダー車両 航空機やヘリの接近を広いレーダー視界で探知します。
補給車 ・・・・・地上部隊・ヘリ・VTOLに燃料・弾薬を補給できます。
歩兵 ・・・・・・・輸送機から空挺降下する能力を持つ歩兵と、破壊・修復能力のある工兵があります。すべての歩兵が建物を「占領」できます。
工作部隊 ・・・建物を「破壊」「修復」できるのはもちろん、仮設橋を「架橋」したり、「道路」敷設できます。いわば軍隊の中の土木屋です。ただし「占領」はできません。

★海上兵器

戦艦 ・・・・・・・建物を破壊できる巡航ミサイルを持つ海の要塞です。
巡洋艦 ・・・・・対艦・対空能力に優れた大型の攻撃型艦船です。
駆逐艦 ・・・・・高い対空・対潜能力で大型艦船の護衛を主に務めます。
フリゲート ・・小型の駆逐艦です。耐久度が多少劣ります。
コルベット ・・1000トンクラスの護衛艦です。艦隊戦には向きません。
高速ミサイル艇 接近する海上艦艇に対してミサイルなどで攻撃を加えます。
空母 ・・・・・・・艦載機やヘリ・VTOLを4～6部隊搭載できます。
ヘリ空母 ・・・ヘリ・VTOLを中心に3～5部隊搭載可能な小型空母です。中には地上部隊を搭載可能なヘリ空母もあります。
揚陸艦 ・・・・・地上部隊を複数搭載可能で、浅瀬にも入れます。中にはヘ

リ・VTOLを搭載できるものもあります。

輸送艦・・・・・海軍基地・港から海軍基地・港へ、地上部隊を6部隊輸送できます。

補給艦・・・・・海上部隊・海中部隊に、燃料・弾薬を補給できます。

★海中兵器

潜水艦・・・・・対艦・対潜攻撃が主任務ですが地上攻撃できる艦もあります。

※弾頭・・・・・「射撃」で発射された弾道ミサイルなどの弾頭本体です。

●**搭乗タイプ：**部隊が輸送部隊に搭載されるときに、どんなタイプの兵器として扱われるかを示したものです。この搭乗タイプが、輸送部隊の「搭載可能兵器」タイプに含まれないと、「搭載」はできません。

搭乗タイプには「艦載機」「VTOL」「ヘリ」「重車両」「車両」「軽車両」「歩兵」の7種類があります。

なお、搭乗タイプが空欄の兵器は「搭載」自体が行なえません。

●**移動タイプ：**移動方式の特性に基づいた兵器の分類です。「高空」「低空」「キャタピラA」～「キャタピラD」「車両A」～「車両C」「歩兵」「海上A」～「海上C」「海中」の14種類があります。移動タイプによって、地形を通過するときに消費する移動力や、戦闘時の地形回避率が異なってきます。

●**編成数：**1部隊を構成する機体数です。1部隊あたりの編成数は通常は10機（10両・10人）ですが、輸送機などの大型航空機や、電子戦機などの特殊航空機、防空レーダー、艦船などは1機（1両・1隻）、偵察ヘリ・対潜哨戒ヘリなどは4機というように、兵器の種類によって編成数の上限は異なります。戦闘で失われた編成数は、補充で回復することができます。編成数が「0」になった部隊は戦場マップ上から消滅します。

●**価格：**その兵器で部隊を生産した場合の1部隊あたりの価格です。

●**生産：**その兵器で部隊を生産した場合に、生産完了するまでに経過するカウント数です。

●**搭載可能兵器：**輸送部隊が搭載できる兵器の搭乗タイプと搭乗数を表わしたものです。搭乗タイプ名が複数ある場合は、その数の分だけ部隊を搭載できることを表わしています。

この欄で「艦載機」と表示されている場合は、搭載できるタイプにその下位タイプである「VTOL」「ヘリ」を含んでいます。同様に「VTOL」は「ヘリ」を含みます。

地上部隊でも同様で、「重車両」は下位タイプの「車両」「軽車両」「歩

兵」を含みます。また「車両」は「軽車両」「歩兵」を、「軽車両」は「歩兵」を含みます。

●**索敵範囲**：レーダーなどで周囲を探索し、敵を発見できるヘックス範囲を示したものです。ここには索敵範囲の半径のヘックス数が、空陸海の3つの高度階層別に表示されます。

●**回避力**：その兵器が特定の高度階層の敵部隊から攻撃された場合、どの程度攻撃を回避できるかを表わしたものです。数値が大きいほど攻撃を回避しやすくなります。「陸：」欄の表記は、左が「装甲硬」、右が「装甲軟」から攻撃された場合の数値です。

●**迎撃範囲**：迎撃能力のある兵器が、自動的に敵部隊を迎撃できるヘックス範囲を示したものです。ここには迎撃範囲の半径のヘックス数が、3つの高度階層別に表示されます。

●**兵器特性**：その兵器特有の特殊能力や特性が表示されます。特殊能力や特性には以下の21種類があります。

夜間‥‥夜間のターンのときに、通常の昼間の索敵範囲と比べて、何%まで索敵範囲の半径のヘックス数が狭くなるかと、攻撃時の命中率が下がるかを表わしたものです。

ステルス・敵の索敵範囲内にいても姿を発見されない能力です。また、姿を発見されない限り迎撃されることもありません。この能力には「1」～「9」ヘックスまで9段階あり、「1」の場合は、隣接されるまで発見されません。

隠蔽‥‥敵の索敵範囲内にいても、林・森・密林・山・山岳・雪林・雪森・雪山・雪山岳にいるときに限り、敵部隊が一定のヘックス範囲内に近付くまで姿を発見されない能力です。この能力には「1」～「9」ヘックスまで9段階あり、「1」の場合は、隣接されるまで発見されません。

潜水‥‥敵の索敵範囲内にいても、敵部隊が一定のヘックス範囲内に近付くまで姿を発見されない潜水艦特有の能力です。この能力には「1」～「9」ヘックスまで9段階あり、「1」の場合は、隣接されるまで発見されません。

被補給(機)補給能力のある航空機に隣接したとき、燃料の補給を受けることができます。

被補給(車)補給能力のある地上部隊に隣接したとき、燃料・弾薬の補給を受けることができます。

被補給(艦) 補給能力のある艦船に隣接したとき、燃料・弾薬の補給を受けることができます。

速射 ････通常、装填に時間がかかる武器を発射した場合、装填終了まですべての武装が使用できませんが、この能力があると、装填中以外の武器を使って攻撃や反撃を行なうことができます。

ECM ･･･この能力のある部隊のECM影響範囲内にいる味方部隊が、ECMの影響を受ける武器によって攻撃を受けたときに、敵の攻撃の命中率を下げる効果があります。この能力には「1」〜「9」ヘックスまで9段階あり、数値が大きいほどECM影響範囲の半径が大きくなります。

妨害 ････敵部隊の索敵能力を低下させる「妨害」行動を取れます。

射撃 ････敵陣営や中立の建物、敵部隊に対して弾道ミサイルまたは巡航ミサイルを発射することができます。

揚陸 ････海上兵器に関して、海軍基地・港以外の地形の「浅瀬」で、地上部隊を搭載・発進（降車）できるかを表わした能力です。

変形 ････車両形態と陣地形態を「変形」で切り替えできます。変形可能な兵器の場合、「兵器詳細」ダイアログの兵器グラフィック欄に【変形】ボタンが追加されます。このボタンをクリックすると、変形前と変形後の兵器データを比較表示できます。

空挺 ････輸送機などに搭載されているときに、空軍基地・空港に着陸していなくても地上に空挺降下できます。

補給 ････隣接している部隊や、搭載している部隊に対して燃料や弾薬を補給できます。

占領 ････敵陣営や中立の建物に対して「占領」を実行できます。

修復 ････破壊されている建物や破壊耐久度の減った建物・仮設橋を「修復」することができます。

破壊 ････敵陣営や中立の建物、仮設橋・道路に対して「破壊」行動を行なえます。

補強 ････建物や仮設橋の破壊耐久度の上限を、「補強」行動で増やすことができます。

架橋 ････河川・深河川・凍結河川に仮設橋を「架橋」できます。

道路 ････特定の地形に「道路」敷設することができます。

● **【移動消費】**：このボタンをクリックすると、その部隊が対象となる地形を1ヘックス通過する際に、移動にかかるカウント数が表示されます。

「－」と表示されている地形には進入はできません。

●**兵器解説：**代表的な兵器については、現実の兵器に関する説明文が表示されます。この説明文は、『兵器図鑑』（127ページ参照）で表示される説明文と共通のものです。

●**武装パック：**「兵器詳細」ダイアログの中段右側には、その兵器が装備可能な武装パックの概要が表示されます。この欄の下部にある【Pack1】～【Pack4】ボタンを選択すると、武装パックの内容が切り替わります。また、選択中の武装パックの武器情報が、ダイアログ下段にも連動して表示されます。用意されている武装パックが4種類に満たないときは、余分な【Pack】ボタンは表示されません。

武器名称････その兵器に装備可能な武器の名称一覧です。グレー表示されている武器は、選択中の武装パックに含まれないことを表わしています。

回数････････1回の戦闘で発射される武器の攻撃回数が表示されます。回数が多い武器ほど、命中判定が多く行なわれます。

弾数････････選択中の武装パックのときの武器の弾薬数が表示されます。

耐久度･･････選択中の武装パックのときの1機あたりの機体の最大耐久度です。これが「0」になると、部隊を編成する機体が失われます。耐久度は修理で回復できます。

燃料････････選択中の武装パックのときの最大積載燃料です。移動すると燃料も減ります。高空・低空部隊は、収納中・搭乗中でない限り、移動していなくても滞空するために一定量の燃料を消費します。燃料は補給で満タンまで回復します。なお、兵種が「ヘリ」の部隊と、兵器タイプが「VTOL」の航空機部隊は、特定の地形ヘックスの上空にいるときは、便宜的に着陸しているとみなされ、滞空に必要な燃料を消費しません。

移動力･･････選択中の武装パックのときの、移動力の数値です。基本的には数値が大きいほど速度が速くなります。

ECM回避力 選択中の武装パックのときの、ECMによる攻撃回避能力を表わしています。ECM回避力の値が大きいと、敵からのECMに影響を受けやすいミサイル攻撃の命中率を下げる効果が期待できます。

●**武器情報：**ダイアログの最下段には、装備可能な武器それぞれの性能が

部隊の生産

表示されます。明るい帯で表示されている武器は、現在選択中の武装パックに含まれている武器だということを表わしています。

武器名称・・武器の名称です。

火力・・・・・・基本的な攻撃力です。数字が大きいほど相手に多くの損害を与えることができます。

射程・・・・・・何ヘックス離れた敵部隊に攻撃を加えられるかを示したものです。

命中率・・・・「航空機」「ヘリ」「装甲硬」「装甲軟」「艦船」「潜水艦」「弾道ミサイル弾頭」「巡航ミサイル弾頭」の各兵種ごとに、それらの兵器にどれだけの命中率を期待できるか示したものです。数字が大きいほど命中率が上がります。命中率が「0」のときは、対象となる兵種に対して、その武器を使用することはできません。

特性・・・・・・武器の特性について略号で示してあります。

「攻」：攻撃を仕掛けるときに使用できる武器です。

「防」：攻撃を受けたときの反撃時に使用できる武器です。

「全」：攻撃時・反撃時の双方で使用できる武器です。

「E」：相手のECM回避力によって命中率が下がる武器です。

攻撃・・・・・・攻撃に使用できる条件について略号で示してあります。

「直」：敵部隊との隣接時のみに使用できる武器です。

「間」：間接攻撃でしか使えない武器です。

「直間」：隣接時・間接攻撃時、どちらでも使用できます。

装填・・・・・・その武器を使用した後、次弾が使用できるようになるまでのカウント数です。

メガ・・・・・・「○」が付いている場合は、メガヘックス攻撃（81ページ参照）可能な武器だということを示しています。

破壊・・・・・・その武器で、建物に対して「破壊」攻撃を加えたときに、破壊耐久度をどれだけ奪えるかの攻撃力を表わしたものです。数値がなくて「--」と表示されている武器は、「破壊」には使用できません。

射撃・・・・・・その武器で、建物に対して「射撃」攻撃を加えたときに、破壊耐久度をどれだけ奪えるかの攻撃力を表わしたものです。数値がなくて「--」と表示されている武器は、「射撃」には使用できません。

補給……その武器の弾薬補給を受けるとき、弾薬1発あたりいくらの軍資金が必要かを示したものです。

＊「軍団表」でのプレイヤー担当部隊・連隊の選択

ゲームの開始直後、師団長・統合師団長の場合は、「師団編成」ダイアログでの生産登録が最初の作業になりますが、階級が部隊長・統合部隊長・連隊長・統合部隊長の場合は、最初に「軍団表」ダイアログ（116ページ参照）が表示されます。



ここではすでに、コンピュータによって自動的に、部隊・連隊の生産登録が完了していて、プレイヤーは自分の担当する部隊・連隊を確認することが主な作業となります。

担当部隊・連隊は、部隊アイコンのヘックス枠が立体的に表示されます。

通常はコンピュータによって選択されたプレイヤー担当部隊・連隊で、そのままプレイを開始しますが、担当部隊・連隊をチェンジすることもできます。

①ダイアログ下部の【担当選択】ボタンがオンになっているのを確認した上で、すでに選択されている担当部隊・連隊をクリックして、担当を解除します。連隊を解除する場合は、連隊に所属する6部隊のどれをクリックしても構いません。

解除すると、部隊アイコンのヘックス枠の立体表示が消え、ダイアログ上部の「担当可能数」表示の部隊数・連隊数の現在数が減ります。

※「軍団表」ダイアログの詳しい見方は、116ページを参照してください。

②部隊長・連隊長のときは、新たに担当したい師団タイプを【空軍師団】【陸軍師団】【海軍師団】のボタンで選択します。

統合部隊長・統合連隊長だった場合は、3軍すべてを担当するので、この操作はとくに必要はありません。

③解除した部隊数・連隊数の分だけ、新たに担当したい部隊・連隊をクリックして選択し直します。連隊を選択する場合は、連隊に所属する6部隊

部隊の生産

のどれをクリックしても構いません。

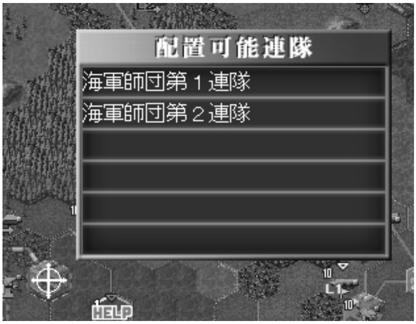
④すべての担当部隊・連隊を選択し終えたら、【CLOSE】ボタンをクリックしてゲームを開始します。

*配置の方法

生産中の部隊・連隊の生産が完了して、戦場マップ上に配置可能になると、ゲーム開始時に選択したオペレーターが「出撃の準備ができた」旨を報告してきます。

①配置可能になったら、コマンドパレットで【部隊】または【連隊】ボタンをクリックして選択します。

②【配置】を実行すると、戦場マップ上の配置可能建物に、白色の標的マークが表示されます。



③配置可能な建物をクリックすると、「配置可能部隊」ダイアログが表示され、その建物に配置できる生産完了部隊・連隊がリストアップされます。

④リストから部隊・連隊を選択しダブルクリックすると、その部隊・連隊が、建物に収容された状態で戦場マップ上に配置されます。

※部隊長〜統合連隊長では、部隊・連隊は待機状態で配置されます。師団長以上では、配置直後からオートで部隊・連隊が行動し始めます。

部隊・連隊・師団の行動

行動の概要

*マニュアルモードとオートモード

戦場マップ上のプレイヤー陣営の部隊・連隊・師団は、人間プレイヤーが細かく行動を指示する「マニュアル」モードか、コンピュータの思考に基づいて自動で行動する「オート」モードのどちらかで、移動・攻撃・占領・搭載などの主だった行動を、リアルタイムで逐一実行していきます。

■配置直後の部隊・連隊の状態

プレイヤー階級が統合連隊長までの段階では、配置が完了して戦場マップ上に登場したばかりの担当部隊や、集結状態で配置された担当連隊は、通常は何も行動せずにプレイヤーからの行動指示を待つだけの、マニュアルモードの「待機中」状態となります。

そのままでは、これら担当部隊・連隊は反撃以外の行動を取らないので、個別に行動を指示する必要があります。

マップによっては担当部隊・連隊が初期配置されていることがありますが、そうした初期配置部隊もマニュアルモードでの「待機中」状態で、戦場マップ上に登場します。

師団長以上の階級では、戦場マップに配置した担当師団の部隊・連隊は、最初からオートモードで行動を開始します。

■両モードの相違点と、モードの相互切り替え

マニュアルでの行動指示では、担当部隊と、担当連隊の展開部隊に対して、その場で移動以外の行動を取らせるか、単に目標地点まで移動させるか、目標地点まで移動させてから別の行動を取らせるかのいずれか形式となります。

そして、指示された行動を完了した部隊・連隊は、通常は再び「待機中」の状態となり、次の行動を指示されるまで反撃以外の行動を取らなくなります。

一方、完全なオートでの行動は、コンピュータの思考ルーチンによって自動処理されます。このときプレイヤーは、オート処理に割り込む形で、マニュアル行動を指示することもできます。この場合、マニュアル行動が終了すると、オート行動は解除されます。

ゲーム中は、マニュアル指示で行動していた部隊・連隊を、途中から完全なオート処理に切り替えたり、オート処理を解除してマニュアルでの行動指示に変更することができます。

■担当部隊・連隊の一括モード切り替え

ツールボックス上の【オート】ボタンをクリックすると、担当部隊・連隊のすべてが完全オートモードに設定されます。マニュアルモードで実行中だった行動が、その時点でまだ残っていた場合は、一度その行動が完了してから、完全オートモードに移行します。

逆に【マニュアル】ボタンをクリックすると、担当部隊・連隊のすべてが、マニュアルモードに設定されます。オートモードで実行中だった行動がその時点でまだ残っていた場合は、一度その行動が完了してから、マニュアルモードの「待機中」状態に移行します。

*行動の制限

部隊が様々な行動を取るときは、以下の要因で行動に制限を受けることがあります。

■燃料・弾薬切れ

移動に必要な燃料がなくなれば、移動ができなくなります。同様に、戦闘に必要な弾薬がなくなれば戦闘を仕掛けることも、攻撃を受けたときに反撃することもできなくなります。

■疲労の蓄積

戦闘を重ねた部隊は「疲労」が蓄積していきます。疲労は最大値の「50」に達すると、戦闘を仕掛けることも、攻撃を受けたときに反撃することもできなくなります。疲労は、戦闘を行なわなければ、自動的に1時間につき「10」ずつ回復します。

コマンドパレット

*コマンドパレットの操作方法

部隊・連隊などへの行動コマンドの指示や、個々のオートモードへの切

り替えは、コマンドパレットで行ないます。

※コマンドパレットは、ゲームにポーズがかかっていると表示されません。表示するときはポーズを解除してカウントを進行させてください。

また、表示中のコマンドパレットを一時的に隠したいときなどは、【Window】>【コマンド】メニューをオフにしてください。

※戦場マップ上の師団に行動を指示するときは、コマンドパレットではなく【戦略マップ】パレット（112ページ参照）を用います。【戦略マップ】では、師団全体に、一括で、オートでの大まかな行動指針を命令することができます。

■師団直属部隊、展開状態の連隊部隊への行動指示



①担当する師団直属部隊や、担当する連隊が展開状態のときの所属部隊に行動を指示するときは、コマンドパレットで、まず【部隊】ボタンをクリックして、部隊用の行動コマンドを表示します。

②続けて、19種類の行動コマンドの中から、目的の行動ボタンをクリックして選択します。

※この時点でコマンドモードに入り、ゲームのポーズなどはできなくなります。ポーズをかけたり、別の行動コマンドに切り替えたいときなどは、コマンドパレット内でいったん右クリックして、コマンドモードを抜けてください。

③さらに、行動を指示したい部隊を、戦場マップ上で選択します。部隊の選択方法は73ページを参照してください。
指示中の部隊には「指」マークが表示されます。

※たとえば、戦闘機に【占領】させるなど、その行動コマンドを実行できない部隊を選択しようとすると「実行できません。」と警告されます。別の実行可能な部隊を選択してください。

※部隊を選択すると、移動範囲のヘックス枠や目標候補の標的マークなどが表示されます。このモードから抜けたいときは、戦場マップ上で右クリックしてください。

④あとはコマンドの内容に応じて、目標地点などを順次指定していきます。

■連隊への行動指示

①戦場マップ上で担当連隊に行動を指示するときは、コマンドパレットで、まず【連隊】ボタンをクリックして、連隊用のコマンドを表示します。



②続けて、11種類の連隊行動コマンドの中から、目的の行動ボタンをクリックして選択します。

※この時点でコマンドモードに入り、ゲームのポーズなどはできなくなります。ポーズをかけたり、別の行動コマンドに切り替えたいときなどは、コマンドパレット内でいったん右クリックして、コマンドモードを抜けてください。

③さらに、行動を指示したい連隊のリーダー部隊を、戦場マップ上で選択します。連隊の選択方法は、部隊の選択方法（73ページ参照）に準じます。

指示中の連隊には「指」マークが表示されます。

※たとえば、占領能力を持った部隊がいない連隊に【占領】重視行動をさせるなど、その行動コマンドを実行できない連隊を選択しようとすると「実行できません。」と警告されます。別の実行可能な連隊を選択してください。

※連隊を選択すると、移動範囲のヘックス枠や目標候補の標的マークなどが表示されます。このモードから抜けたいときは、戦場マップ上で右クリックしてください。

④あとはコマンドの内容に応じて、目標地点などを順次指定していきます。

※連隊行動の中身は、実際はコンピュータの思考ルーチンの行動指針に沿ったオート要素を含んだものとなります。

このため、命令を下した連隊は、目的地や目標に達すると、個別の部隊に展開して、行動指針に基づいてオートで行動を取り始めます。

部隊・連隊の選択

＊部隊・連隊の選択方法

部隊・連隊を選択するときは、以下の手順に従います。いずれの場合も、部隊・連隊を選択し終えると移動可能範囲が表示され、プレイヤーからの行動目標指示待ちとなります。

※部隊・連隊選択を解除するときは、戦場マップ上で右クリックしてください。

■通常の部隊・連隊選択

戦場マップ上の、同一ヘックスに他の部隊・連隊が存在しない場合（別の高度階層に他の部隊・連隊がスタックしていない場合）は、単純に目的の部隊・連隊アイコンをクリックします。

■複数の部隊・連隊が存在するヘックスで選択する場合

複数の部隊・連隊が、スタックしているヘックスや収納されている建物で、特定の部隊・連隊を選択する場合や、他の輸送部隊が「搭載」中の部隊を選択する場合は、そのヘックスをクリックして部隊・連隊選択ポップアップメニューを表示し、目的の部隊をクリックして選択します。



このとき、その行動コマンドを実行可能な部隊・連隊には「○」印が、実行不可能な場合には「×」印が、プレイヤーの担当部隊・連隊ではない場合には「－」が表示されます。

なお、ポップアップメニューの階層メニューを遡りたいときは、右クリックすると、開かれているサブメニューが順番に閉じていきます。

■複数部隊の同時選択

部隊選択時に、戦場マップ上でマウスをドラッグすると現われる四角い白枠で、複数の部隊・連隊を囲むように同時に選択することもできます。

＊選択した部隊の基本情報

選択した部隊に関する各種基本情報は、ゲーム画面左側に表示される「UNIT」（部隊情報）パネルと「WEAPON」（武装情報）パネルで確認で

きます。表示される内容は以下のとおりです。なお、各項目の内容については、「兵器詳細」ダイアログ（59ページ）での解説も併せて参照してください。

※複数の部隊・連隊がスタックしているヘックスでは、部隊・連隊を選択していない段階でも、そのヘックスをクリックしただけで「UNIT」（部隊情報）パネルに、中の1部隊の情報が表示されます。このとき、さらにクリックを繰り返すと、別の部隊の情報へと表示が順次切り替わります。

■「UNIT」（部隊情報）パネル



●**兵器タイプ**：その部隊を構成している兵器タイプの名称と、兵器タイプミニアイコンです。

●**部隊名称**：その部隊に付けられた部隊の名称です。初期状態での部隊名称は、兵器名称になっています。部隊の名称はマイ部隊（122ページ参照）に登録するときと、メインメニュー画面から呼び出す「部隊確認」ダイアログで変更することができます。

●**部隊アイコン**：アイコン上には陣営色の略称と、部隊の現在の編成数が表示されます。アイコンの背景のヘックス色は、部隊の属する師団（赤色＝空軍師団、緑色＝陸軍師団、青色＝海軍師団）を表わしています。部隊アイコンをクリックすると、より詳細な部隊情報を一覧できる「部隊詳細」ダイアログ（118ページ参照）が表示されます。

●**「機数」**：現在の編成数と、最大編成数が並んで表示されます。編成数が半分以下になるとオレンジ色で表示され、4分の1以下になると赤色で表示されます。

●**「燃料」**：現在の積載燃料と、満タン時の最大積載燃料が表示されます。満タン時の半分になるとオレンジ色、4分の1以下になると赤色で表示されます。燃料が尽きた場合、航空機やヘリは墜落します。

●**「Lv.」**：部隊の戦闘熟練度を表わす部隊レベルです。戦闘を重ねて、経験値が一定の段階に達すると、E→D→C→B→A→☆と上がっていきます。レベルが高いほど戦闘が有利になります。

●**「移動力」**：現在装備している武装パックで設定された、移動力です。数値が大きいほど速く移動ができます。

●**「疲労」**：戦闘を重ねたことで蓄積された部隊の疲労度を表わしていま

す。疲労がない状態が「0」で、最大疲労の「50」に達すると、戦闘行動を行なえなくなります。ただし、戦闘をしなければ、自動的に1時間につき「10」ずつ回復します。

- **「耐久度」**：現在部隊を編成している機体ごとの耐久度が、ミニアイコンとともに表示されます。耐久度が半分以下になるとオレンジ色で表示され、4分の1以下になると赤色で表示されます。下段左端の白黒アイコンは、各機体の最大耐久度を表わしています
- **「行動」**：部隊が現在実行中の行動名と、行動完了までの「残カウント」が表示されます。さらに下段には、行動目標地点の地形ミニアイコンと名称、または目標部隊の兵器タイプアイコンと、これらのXY座標が表示されます。
- **「索敵」**：敵部隊からのECM妨害で「索敵不能」になっているかどうかの索敵状態が表示されます。

■「WEAPON」（武装情報）パネル



その部隊が現在装備している武装パックの内容と、各武器の特性や残弾数が表示されます。

- **武装パック番号**：「Pack1」～「Pack4」（兵器によってパックの種類がこれより少ないこともあります）のうち、現在装備している武装パックだけが明るい色で表示されます。
- **「武器名称」**：その部隊が装備可能な武器の名称一覧です。グレー表示されている武器は、実装中の武装パックに含まれないことを表わしています。
- **「能力」**：武器の特性について略号で示してあります。
  - **「攻」**：攻撃を仕掛けるときにだけ使用できる武器です。
  - **「防」**：攻撃を受けたときの反撃時にだけ使用できる武器です。
  - **「全」**：攻撃時・反撃時の双方で使用できる武器です。
  - **「E」**：相手のECM回避力によって命中率が下がる武器です。
- **「射程」**：何ヘックス離れた敵部隊に攻撃を加えられるかの射程距離を表わしたものです。その右には現在その武器を使用可能かどうかがあわせて表示されます。「OK」なら使用可能、「NG」（赤色表示）なら弾薬切れで使用できません。またオレンジ色で数値が表示されている場合は、そのカウント数が経過するまで、次弾を発射できないということを表わしてい

部隊の行動

ます。

● **「弾数」**：現在の残弾数を表わしたものです。満載時の半分になるとオレンジ色、4分の1以下になると赤色で数値が表示されます。

■他陣営部隊の選択と部隊情報

敵陣営や、同盟関係の味方陣営の部隊も、選択すると「UNIT」（部隊情報）パネル・「WEAPON」（武装情報）パネルに各種部隊情報が表示されます。

■戦場マップ上での移動経路表示

選択した部隊が移動中だった場合、その目標地点や目標部隊までの移動経路が、戦場マップ上で白色○印で表示されます。

最終的な目標地点や目標部隊のヘックスは大きな◎印で表示されます。また、移動経路に経由点が設定されていた場合も、大きな◎印で表示されます。

■戦場マップ上での目標表示

選択した部隊が行動中で、移動目標以外の攻撃・射撃・破壊などの行動目標があった場合、その目標部隊や目標地点は、戦場マップ上では赤色の標的マークで表示されます。

行動――待機

配置完了した直後の部隊や、マニュアルでの行動をすべて完了した部隊、行動目標の敵部隊を見失ったりその敵部隊が全滅してしまった部隊、オートからマニュアルへ一括モード切り替えされた部隊などは、「待機」状態になります。

この状態の部隊は、移動もせずに特定の地点に留まり、行動の指示待ちとなります。ただし敵部隊から攻撃を受ければ反撃だけは行ないます。また、部隊の通行の妨げになるときは自動的に道を譲ったりもします。

オートモードでも行動を完了した直後に待機状態になることがありますが、その場合は自動処理で次の行動が決定されると待機は解除されます。

待機中は部隊アイコンの下部に、赤色のＷマークが表示されます。

行動——移動

*「移動」のルール

戦場マップの上で部隊を動かすことを「移動」といいます。移動は、軍事行動の最も基本的な要素で、地味ですが大変重要な行動です。単に移動するのはもちろん、移動してから攻撃する、移動してから搭載するなど、他の行動との組み合わせで用いられることが多々あります。

■「移動力」

部隊が移動するときは、部隊を構成する兵器の種類ごとに設定されている移動力が使用されます。基本的には、移動力が大きい部隊ほど、速度が速くなります。

■地形別・移動タイプ別の消費移動力と移動制限

部隊が特定の地形ヘックスを通過するのにどのくらいのカウントがかかるかは、通過する地形ごとに定められた必要移動力によって決定されます。

必要な移動力は、部隊を構成する兵器の移動タイプによっても異なってきます。具体的な必要移動力は【Information】>【地形情報】メニューで表示される「地形移動表」パレット（33ページ参照）で確認できます。

たとえば、ある戦車の移動タイプがキャタピラAで移動力が7だったとします。「地形移動表」パレットを見ると、キャタピラAが林を通過するときの必要移動力は70なので、移動力7の戦車が林を抜けるためには、移動力を10回分必要とする、つまり通過するときは10カウントが経過するということが分かります。この計算結果は、「兵器詳細」ダイアログ（59ページ参照）と「部隊詳細」ダイアログ（118ページ参照）の「移動消費」欄にも一覧表示されるので、あわせて参考にしてください。

基本的には、「移動力」の数値が大きい部隊ほど速度が速く、「地形移動表」パレットでの必要移動力の数値が大きい地形ほど、通過するのに時間がかかると捉えておいてください。

なお、「地形移動表」パレットで「−」と表示されている地形には、その移動タイプの部隊は進入することができません。

地上部隊のうち、「キャタピラC」「キャタピラD」「車両B」の移動タイプは、浅い海にも進入できる水陸両用部隊です。

敵陣営の橋・ダム・トンネルや、すべての陣営の破壊された橋・ダム・トンネルには、歩兵タイプ以外の地上部隊は進入できません。また、仮設

橋と敵陣営の橋には、海上・海中部隊は進入できません。

橋・仮設橋には出入口が設定されているため、それ以外の方向から、地上部隊が橋を通過することはできません。

高空移動タイプの航空部隊には、地形による移動制限はありません。

空白地形には、すべての部隊が入れません。

越境不可に設定されている国境線は、すべての部隊が通過できません。

なお、実際の移動可能範囲は、コンピュータが自動的に計算して、白枠ヘックスで表示してくれます。

■移動と燃料

各部隊はそれぞれ固有の燃料を持っています。通常、移動中は1ヘックスを通過するごとに燃料が1消費されます。

燃料が「0」になると、その部隊は補給を受けるまで移動ができなくなります。また、その部隊が高空・低空部隊で、収納・搭載状態でなかった場合には墜落したことになり、燃料切れと同時に消滅します。

高空・低空部隊は、まったく移動しなくても空中に滞空するために、通常移動時よりは少ないものの一定の燃料を消費するとみなされます。ただし空軍基地・空港などに収納されているとき、あるいは空母・ヘリ空母・揚陸艦などに搭載されているときは、燃料を消費しません。

ヘリ部隊とVTOL部隊の場合は、着陸可能地点にいるときは便宜上、着陸しているとみなされます。たとえばヘリは、たとえ収納されていなくても、平地や道路にいれば着陸しているとみなされて、滞空時の燃料は消費されません。なお、ヘリとVTOL機の着陸可能地点は、【Information】＞【地形一覧】メニューで表示される「地形情報」パレットの、「ヘリ着陸」「VTOL着陸」欄で確認できます。

燃料は、補給可能な建物に収納されているか、自陣営の補給部隊に隣接するか、空母・ヘリ空母・揚陸艦に搭載されていれば、補給が可能です。詳しくは『行動──補給・補充・修理』(101ページ)を参照してください。

■同一の高度階層には1ヘックス1部隊

部隊は、同一の高度階層のヘックスに他の部隊がいる場合、そのヘックスに進入したり、通過することはできません。

また、移動終了時に同一の高度階層のヘックスを2つの部隊が占めることはできません。ただし建物への収納時と輸送部隊への搭載時はこの例外です。なお、集結状態の連隊は、通常の1部隊と数えられます。

逆に、高度階層が異なれば、複数の部隊が同一ヘックスに存在すること

が可能です。

■支配地域（ZOC＝Zone Of Control）

部隊の周りには、他の部隊の移動時などに影響を与える「支配地域（ZOC）」というものが存在します。ZOCは、その部隊の周囲6ヘックスと、真上・真下のヘックスに生じます。

敵対する陣営の部隊が、これらのZOCに進入した場合（敵部隊に隣接した場合）、その部隊は次の移動に必要なカウント数が、通常の2倍になってしまいます。

敵対する陣営の部隊に対して攻撃する手段がない（弾薬が切れている、もしくは有効な武器を持たない）場合は、ZOCは発生せず、その部隊に隣接しても通常の移動カウント数で移動できます。

■遭遇戦の可能性

移動開始前に索敵範囲外にいて見えていなかった敵部隊のZOCに、移動途中で入ると、その敵部隊から一方的に攻撃を受けます。いわば待ち伏せしていた敵と遭遇するイメージです。

このとき、敵部隊に有効な攻撃武器とその残弾があった場合だけ、攻撃を受けます。敵部隊に有効な攻撃武器がなかったりその攻撃武器が弾薬切れだった場合は、攻撃は受けません。

一度索敵範囲に入ってしまえば、その待ち伏せ部隊が再び索敵範囲外に消えて再遭遇しない限り、再び遭遇戦に突入することはありません。

■迎撃範囲への移動

ZOCと似ていますが、もっと広い範囲にZOCと同様の移動制限の影響を及ぼすのが迎撃範囲です。敵部隊の迎撃範囲に入ると、その敵部隊から一方的に迎撃武器（通常は間接攻撃可能な長射程武器）で攻撃を受けます。この場合、たとえ敵の迎撃部隊を索敵範囲に捉えていても、迎撃範囲に入ってしまえば、自動的に迎撃されます。迎撃部隊が次弾を発射する前に迎撃範囲内から抜け出さない限り、迎撃は何回も繰り返されます。

迎撃範囲内に複数の迎撃部隊が存在した場合は、すべての迎撃部隊から迎撃を受けます。

迎撃を受けると、次の移動に必要なカウント数が、通常の2倍になってしまいます。

迎撃部隊の迎撃武器が弾薬切れになった場合は、迎撃もできなくなり、迎撃範囲内を自由に通過したり立ち止まったりできます。

ステルス能力のある部隊は、敵から索敵で発見されていなければ迎撃を受

けません。

*移動の方法

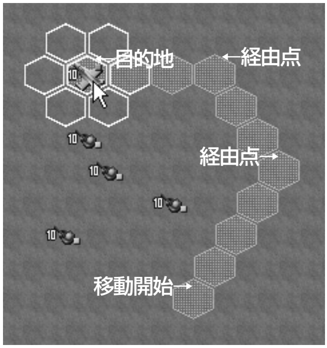
①「移動」行動を指示したい部隊を選択します。

②部隊が移動できる移動範囲が白枠ヘックスで表示されます。
ここで目的地のヘックスをクリックします。

③計算で割り出された最短移動ルートが、緑色の半透明ヘックスで表示されます。この移動ルートを経由することに異存がなければ、目的地をもう一度クリックします。

※計算で割り出された最短移動ルートは、敵部隊による迎撃や遭遇戦の可能性を考慮していません。これらを避けて慎重に行軍するのであれば、移動ルートの経由ヘックスを細かく指定します。

経由ヘックスを指定する場合は、移動可能範囲内で、経由したいヘックスを任意の数（最大8地点まで）だけクリックしていきます。するとそのたびに移動ルートが緑色の半透明ヘックスで敷かれます。最終的な目的地までたどり着いたら目的地をもう一度クリックします。



④部隊への移動指示が確定します。

※経由ルートの指定中は、戦場マップ上で右クリックすることで、いつでも直前の状態に戻れます。

※移動中の部隊アイコンの下部には、青色の→印マークが表示されます。

行動——攻撃

*「攻撃」のルール

自陣営の部隊が敵部隊に攻撃を仕掛ける行動を「攻撃」といいます。

■攻撃の種類

攻撃には、以下の3種類があります。

●直接攻撃

★隣接する敵部隊や直上・直下のヘックスの敵部隊を攻撃するのが直接攻撃です。このとき攻撃を受ける側に、有効な反撃手段があれば、攻撃と同時に反撃を自動的に行ないます。

★本来長射程の間接攻撃用の武器の中にも、直接攻撃に流用できるものがあります。

★複数の敵に隣接している場合は、任意の1部隊に対してのみ攻撃を行なうことができます。

★直下の敵部隊を攻撃する際に、途中の高度階層に別の部隊がいた場合でも、その部隊を素通りする形で攻撃することが可能です。たとえば空階層の対潜哨戒機が、港の陸階層の戦車を通り越して、同じく港の海階層の駆逐艦に爆弾を落とすことができるわけです。

●間接攻撃

★2ヘックス以上離れた敵部隊に、長射程の攻撃を加えることができるのが間接攻撃です。このとき攻撃を受ける側に、有効な反撃手段があれば、攻撃側の戦闘処理が先に行なわれ、反撃側の残った機体によって、反撃が自動的に行なわれます。

★複数の敵部隊が射程内にいる場合は、任意の1部隊に対してのみ攻撃を行なうことができます。

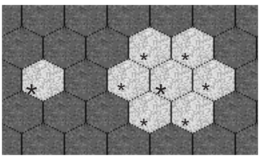
★間接攻撃では、着弾地点にいる味方部隊も損害を受けます。

★魚雷による間接攻撃で、間に半島や島などがあるときは、直線距離での射程ではなく、それらの地上地形を迂回したうえで射程が計算されます。また魚雷は、海・浅い海・海軍基地・港・橋のヘックスしか通過できません。

●メガヘックス攻撃

★2ヘックス以上離れた敵部隊に、長射程の攻撃を加える間接攻撃の一種です。ただし、隣接した敵部隊へは攻撃できません。このとき攻撃を受ける側に、反撃可能な武器があれば、攻撃側の戦闘処理が先に行なわれ、反撃側の残った機体によって、反撃が自動的に行なわれます。

★目標ヘックスとその周囲6ヘックス（メガヘックス）を同時攻撃します。中心部よりも周囲のヘックスの方が損害が軽くなります。メガヘックス内にいる部隊は、味方も攻撃を受けるので注



▲損害範囲のイメージ。左図が通常攻撃時、右がメガヘックス攻撃時の損害範囲です

部隊の行動

意が必要です。

★メガヘックス攻撃の着弾地点に、高度階層の異なる部隊が複数存在した場合は、攻撃目標の部隊と同一の高度階層の部隊だけが攻撃を受けます。

■遭遇戦

★こちらから仕掛ける攻撃とは別に、遭遇戦という戦闘形態もあります。これは、移動中に索敵範囲外の敵部隊に隣接すると自動的に始まる戦いで、一方的に攻撃を受けることになります。いわば待ち伏せしていた敵と遭遇するイメージです。反撃も行なえません。
ただし、相手側の部隊に有効な攻撃武器とその残弾があった場合に限ります。

★複数の敵に隣接した場合は、どれか1部隊からのみ攻撃を受けます。

■迎撃

★遭遇戦と同様、意図的に仕掛ける攻撃とは別に、迎撃という戦闘形態もあります。これは、敵部隊から索敵されているときに敵部隊の迎撃範囲に入ると始まる戦いで、一方的に迎撃武器（通常は間接攻撃可能な長射程武器）で攻撃を受けます。反撃も行なえません。ただし、相手側の部隊に有効な迎撃武器とその残弾がある場合に限ります。

★迎撃部隊が次弾を発射する前に迎撃範囲内から抜け出さない限り、迎撃は何回も自動的に繰り返されます。

★迎撃範囲内に複数の迎撃部隊が存在した場合は、すべての迎撃部隊から迎撃を受けます。

★迎撃部隊の迎撃武器が弾薬切れになった場合は、迎撃もできなくなり、迎撃範囲を自由に通過したり立ち止まったりできます。

★弾道ミサイル弾頭・巡航ミサイル弾頭も、移動するときに、迎撃を受けます。

★敵から索敵で発見されていなければ迎撃は受けません。

■戦闘を左右する要素

戦闘を有利に進めるためには、部隊のいる地形・高度階層、部隊の有効攻撃手段、相手の反撃手段、部隊レベルなどを考慮する必要があります。

●有効な攻撃武器と命中率

部隊が持つ武器には、航空機を対象にした対「航空」、ヘリを対象にし

た対「ヘリ」、地上部隊を対象にした対「装甲硬」「装甲軟」、海上艦船を対象にした対「艦船」、潜水艦を対象にした対「潜水艦」、弾道ミサイル弾頭を対象にした対「弾道ミサイル弾頭」巡航ミサイル弾頭を対象にした対「巡航ミサイル弾頭」の8種類の兵種別命中率が設定されています。

命中率が「0」の場合は、その兵種の敵に対して攻撃できないということを表わしています。また、命中率の数値が低すぎても戦果を期待できません。「夜」の時間帯では、命中率が低下します。

武器には攻撃回数が設定されています。この数値が大きい武器ほど、命中判定の回数が増すので、命中しやすくなります。

さらに武器には、固有の火力（攻撃力）が設定されていますが、これが大きいほど、命中したときの相手への損害が大きくなることにも留意しなければいけません。

敵部隊の種類と命中率の高さ、そして火力に応じて、部隊（兵器）や武器を使い分けてください。なお、各武器ごとの特性については、「兵器詳細」ダイアログの「武器情報」欄（65ページ参照）で確認してください。

●３種類の回避力

部隊には、攻撃手段と同様に、対「空」階層・対「陸」階層・対「海」階層の3種類の「回避力」（防御力）があります。戦闘の際には、相手側の高度階層に応じて、その回避力が効果を発揮します。回避力が高いほど、敵弾が命中しにくくなります。

●地形と回避力

攻撃を受ける側の部隊がいる地形は、その部隊の回避力に影響を及ぼします。これを地形回避率といいます。

地形回避率は部隊を構成する兵器の移動タイプによっても異なります。地形別・移動タイプ別の地形回避率は、【Information】＞【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットで、【回避】選択したときに表示される「地形回避表」で確認できます。回避率の数値が高いほど、防御側に有利になります。

反撃についても、反撃を受ける側の部隊がいる地形が、その部隊の回避力に影響を及ぼします。

●部隊レベル

部隊レベルが高いと命中力・回避力が上がり、戦闘が有利になります。

●味方部隊による包囲効果

攻撃対象の敵部隊に自陣営の部隊が隣接していると、隣接攻撃・間接攻撃を問わず、敵部隊の回避率がダウンします。この場合、隣接している味方部隊が多いほど効果が上がります。

●自部隊と味方部隊によるECM効果

ECM回避力がある部隊は、ECMの影響を受けやすい武器で攻撃を受けたときに、その武器の命中率を低下させることができます。

ECM回避力は自部隊だけに有効ですが、兵器の中には特性としてさらに強力な「ECM」能力を持つものもあります。この場合は、「ECM」能力を持つ部隊と同高度にいて、ECM範囲内にいるすべての自陣営部隊を、ECM効果の傘の下で行動させることが可能です。

●クリティカルヒット

相手部隊への攻撃が、まれにクリティカルヒット（致命的打撃）となる場合があります。クリティカルヒットが発生すると、リアルファイト表示時に部隊名などが赤く点滅し、通常よりも大きな損害を相手部隊に与えることができます。

■攻撃時の制限と事後処理

●残弾があって疲労度が最大に達していないときのみ戦闘可能

敵部隊に対しては、有効な攻撃武器があり、なおかつ残弾がある場合にのみ攻撃を行なうことができます。つまり、対「航空」攻撃力のない部隊で戦闘機を攻撃したり、対「装甲軟」攻撃力はあるものの残弾数が「0」の武器で「装甲軟」の歩兵を攻撃はできないわけです。

また、疲労度が最大値の「50」に達している場合もいっさいの攻撃を行なえません。

●戦闘放棄も可能

その時点で攻撃可能な部隊に、攻撃させるかさせないかはプレイヤーの任意です。移動して敵部隊に隣接した場合でも交戦をあえて避けて、そのまま行動を「待機中」にすることも可能です。

●戦闘の処理と影響

★攻撃の結果、損害の割合いに応じて部隊を編成する機体の耐久度が減り、耐久度が「0」になった機体は破壊されます。結果、部隊の編成数が減っていきます。さらに、部隊の編成機数がすべて失われた場合、その部隊は戦場マップ上から削除されます。

★戦闘を行なった部隊は、疲労度が上がります。

★戦闘を行なった部隊は、経験値を得ることができます。敵部隊の機体

を撃破したり、部隊そのものを全滅させると、さらに大きな経験値を得ることができます。

●耐久度と編成数の回復

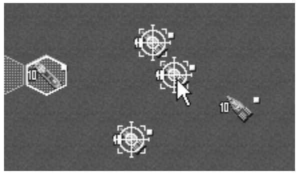
戦闘で損害を受けた耐久度は、補充・修理可能地点にいるときに、「補充」の一種である「修理」によって回復します。また、戦闘で失われた編成数は、補充・修理可能地点にいるときに、「補充」で回復します。

*攻撃の方法

①「攻撃」行動を指示したい部隊を選択します。

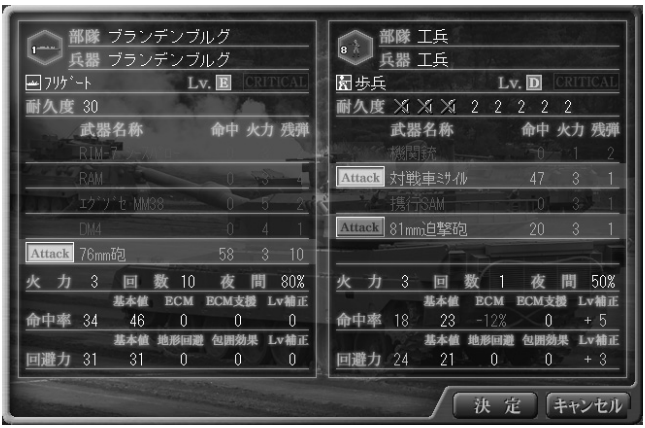
②移動可能ヘックスが表示されるので、まず攻撃拠点への移動ルートを指定します。

③移動地点から攻撃可能な敵部隊の上に、標的マークが表示されます。攻撃目標にしたい敵部隊をクリックして指定してください。



このとき、敵部隊が複数の高度階層にスタックしていて、自部隊がそれらの異なる敵部隊に対して攻撃可能な武器を装備していた場合は、攻撃目標の部隊を選択するポップアップメニューが表示されます。攻撃目標にしたい部隊をクリックして選択してください。

④攻撃目標の部隊を選択すると、薄紫色の戦果予測ダイアログが表示されます。ダイアログ下段には、敵味方双方の「火力」や予想「命中率」、予想「回避力」が表示されます。



さらにダイアログ上段には、撃破数の予想が「×」マークで、機体アイコンの上に表示されます。撃破数の予想はあくまで目安に過ぎず、実際の戦果とは異なります。

ダイアログ中段には、装備している武器のデータが表示されます。武器名称の頭の【Attack】ボタンは、敵部隊に対して有効な武器だということを示しています。このとき、有効な武器が複数あるときは、【Attack】ボタンが複数表示されます。

【Attack】ボタンがオンになっている武器が推奨される武器ですが、ここで別の武器のボタンをクリックすることで、使用武器を切り替えた上での戦果シミュレートをすることもできます。

※「環境設定」ダイアログで【戦果予測】を【非表示】にしている場合は、戦果予測ダイアログは表示されません。

⑤戦果予測ダイアログで【決定】ボタンをクリックすると、部隊が攻撃行動に移ります。攻撃目標の部隊まで距離が遠い場合などは、敵部隊に向かって攻撃準備の移動を開始します。

※攻撃中の部隊アイコンの下部には、黄色の標的マークが表示されます。

※攻撃目標の敵部隊が全滅したり、索敵範囲外に移動して視認できなくなったり、攻撃可能な武器の弾薬が切れてしまったときは、攻撃行動はキャンセルされ、その部隊は「待機中」状態になります。

⑥やがて、攻撃目標の部隊を射程内に捉えたりして攻撃可能な状態になると、武器選択ダイアログが表示されます。

※「環境設定」ダイアログでの「武器選択」の戦闘種類設定が、実際の戦闘の種類と一致していない場合は、武器選択ダイアログは表示されません。その場合、敵部隊にもっとも損害を与えられそうな武器が自動的に選択されます。

⑦攻撃に使用する武器を「Attack」ボタンで選択して、【決定】ボタンをクリックすると、「環境設定」ダイアログの「戦闘シーンの表示」で設定しておいた戦闘表示方法に基づいて、戦闘が処理されます。

⑧攻撃目標の敵部隊が、全滅したり、索敵範囲外に移動して視認できなくなったり、攻撃可能な武器の弾薬が切れるまで攻撃は繰り返されます。

行動――射撃

*「射撃」のルール

弾道ミサイル・巡航ミサイルを、特定の地点に向けて発射する行動が「射撃」です。

■射撃可能な部隊と射撃目標

射撃は、「射撃」能力のある一部の航空機・艦船・潜水艦と、建物地形であるミサイル基地だけが行なえます。ミサイル基地からの射撃は、プレイヤーの階級が統合師団長のときのみ可能です。

射撃の対象となるのは、その巡航ミサイル・弾道ミサイルの射程距離内にある敵陣営・中立の建物と、海以外の地形です。

首都を射撃目標にすることはできません。

■射撃の処理と影響

射撃で発射されたミサイルの弾頭は、戦場マップ上をユニットとして飛行します。そして着弾すると、建物の耐久度を減らしたり、着弾地点に居合わせた地上部隊に損害を与えたりします。

ミサイル弾頭が飛行するのは空階層です。そのため、移動中のミサイル弾頭が占めている同一のヘックスに、他の空階層の部隊は進入できません。

メガヘックス攻撃が可能なミサイル弾頭が着弾した場合、着弾点の建物だけが損害を被ります。周辺ヘックスの建物には被害は及びません。着弾点とその周辺ヘックスに地上部隊が居合わせた場合は、ミサイル弾頭の火力の分だけ、部隊が損害を受けます。

建物に着弾した場合、ミサイル弾頭の射撃攻撃力の分だけ建物の破壊耐久度が減少します。「0」になるとその建物は破壊され、戦場マップ上の建物ヘックスに「×」マークが表示されます。仮設橋が破壊されると下の地形のみ残ります。破壊耐久度のない道路の場合は、1回の着弾で破壊され、道路が消滅します。

建物に収納中だった部隊は、建物の破壊耐久度の減少と同じ比率で機体の耐久度に損害を受けます。また、破壊された建物に収納中だった部隊は、戦場マップから削除されます。

破壊された地形がダム・トンネル・橋・仮設橋だった場合は、その上にいた地上部隊も戦場マップから削除されます。

ミサイルを発射した部隊・ミサイル基地はその後、次弾の装填カウント

部隊の行動

が経過するまで次のミサイルを発射できなくなります。
　射撃を行なった部隊は経験値を得ることができます。

＊射撃の方法

①「射撃」行動を指示したい部隊・ミサイル基地を選択します。
②移動可能ヘックスが表示されるので、まずミサイルの発射地点への移動ルートを指定します。
③移動地点から射撃可能な建物・地形の上に標的マークが表示されます。射撃目標にしたい建物・地形をクリックして指定してください。
④移動地点に到着すると、ミサイルの弾頭が発射されます。着弾した場合は、建物の耐久度が減少し、巻き込まれた部隊に損害が出ます。
※射撃中の部隊アイコンの下部と、射撃で発射されて飛行中のミサイル弾頭の部隊アイコンの下部には、白色のミサイルマークが表示されます。

行動――要撃

＊「要撃」のルール

　要撃目標地点に留まって、接近してくる敵部隊を迎え撃つのが「要撃」です。
　この行動状態の部隊は、要撃拠点から一定の範囲内に敵部隊が進入してくると、その敵部隊を攻撃目標と見なして攻撃を加えます。このときの攻撃は、通常の「攻撃」行動と内容的には同じです。
　そして、敵部隊が要撃拠点から一定の距離だけ遠ざかると、攻撃を終了して、また要撃拠点を中心に、敵部隊を待ち構えます。
　要撃行動は、自動的に敵に攻撃を仕掛けるという点では、よりオートモードに近い行動といえます。
　要撃の方法は、通常の移動方法に準じます。
※要撃中の部隊アイコンの下部には、赤色の標的マークが表示されます。

行動――破壊

＊「破壊」のルール

　建物に対して、「破壊」能力を持った工兵・工作部隊が破壊工作をした

り、破壊可能な武器で建物を破壊攻撃する行動が「破壊」です。

■破壊可能な部隊と破壊目標

破壊は、「破壊」能力の兵器特性を持った部隊だけが行なえます。このうち、工兵・工作部隊以外の破壊可能部隊では、あわせて破壊可能な武器が有効であることが必要です。たとえば「武装交換」で破壊可能な武器を外してしまうと、たとえ「破壊」能力があっても、破壊攻撃ができなくなるので注意してください。

破壊の対象となるのは、敵陣営と中立の建物です。また、建物ではありませんが仮設橋・道路も破壊対象に含まれます。

首都を破壊目標にすることはできません。

■破壊の処理と影響

各建物には、規模などに応じて破壊耐久度が設定されています。この破壊耐久度が「0」になるまで、破壊は完了しません。

破壊可能武器で建物に破壊攻撃した場合、その武器の破壊攻撃力の分だけ建物の破壊耐久度が減少します。

工兵の場合は、1回の破壊行動で減らせる破壊耐久度は、破壊部隊の編成数の分だけになります。工作部隊は編成数を5倍した数値になります。つまり編成数が極端に減ってしまった破壊部隊は、破壊完了までにかなりのカウント数をかけなければいけません。

1回の破壊行動では20カウントが必要となります。

たとえば空軍基地には80の破壊耐久度が設定されていますが、これを編成数10の工兵部隊で破壊しようとすると、1回あたり編成数分の10だけ破壊耐久度が減ります。つまり破壊行動を8回行なわなければ、破壊が完了しません。すると、破壊の必要カウントが20カウントなので、20カウント×8回＝160カウント経過しないと破壊できないということになります。

破壊耐久度が「0」になるとその建物は破壊され、戦場マップ上の建物ヘックスに「×」マークが表示されます。

仮設橋が破壊されると、下の地形だけが残ります。破壊耐久度のない道路の場合は、1回の破壊行動で破壊され、道路が消滅します。

建物に収納中だった部隊は、建物の破壊耐久度の減少と同じ比率で機体の耐久度に損害を受けます。また、破壊された建物に収納中だった部隊は、戦場マップから削除されます。

破壊された地形がダム・トンネル・橋・仮設橋だった場合は、その上にいた地上部隊は破壊を行なった部隊も含めて、戦場マップから削除されま

す。これらの例を除いて、建物の上の部隊に、同時に損害を与えることはできません。

破壊を行なった部隊は経験値を得られます。

*破壊の方法

①「破壊」行動を指示したい部隊を選択します。
②移動可能ヘックスが表示されるので、まず移動ルートを指定します。
③移動地点から攻撃可能な建物・地形の上に標的マークが表示されます。破壊目標にしたい建物・地形をクリックして指定してください。
④移動地点までいったん移動した後、破壊目標に向かって再度移動を開始します。
⑤破壊可能地点に到達すると、破壊行動が実行され、建物の破壊耐久度が減少します。同時に、その割合を示すダイアログが表示されます。
※破壊中の部隊アイコンの下部には、緑色の爆弾マークが表示されます。
⑥破壊耐久度が「0」になるまで、⑤が繰り返されます。
⑦破壊が完了すると、建物ヘックスに「×」マークが表示されます。仮設橋・道路の場合は下の地形だけが残ります。

行動――武装交換

*「武装交換」のルール

「武装交換」は、部隊が装備可能な武器の武装パックを交換する行動です。たとえば、空対空用武器が中心の戦闘機部隊の武装パックを交換して、対地攻撃用の運用形態にするといった使い方をします。

■武装交換可能な部隊と場所

武装交換は、その部隊が弾薬補給可能な建物に収納中のときや、弾薬補給可能な補給部隊に隣接していたり、弾薬補給可能な輸送部隊に搭載されているときに行なえます。

武装パック自体が1種類しかない部隊はこの行動を取れません。

※部隊を生産するときも、あらかじめ武装を交換したうえで部隊を生産できます。

■武装交換の処理と影響

武装交換すると、積載燃料や移動力（速度）が変化することがあります。

武装交換には、10カウントが必要になります。ただし、武装交換時には、

現在の武装パックの燃料・弾薬が満タンまで補給されていなければなりません。このため実際には、武装交換単体の10カウントだけでなく、補給行動の必要カウント数も加算されてカウントが経過します。

部隊を生産したときに同時に行なった武装交換では、軍資金を消費しませんが、生産後に武装交換する場合は、その武装内容に見合った軍資金を消費します。

*武装交換の方法

①「交換」行動を指示したい部隊を選択します。

②移動可能ヘックスと、武装交換可能な建物・輸送部隊・補給地点の上に標的マークが表示されます。武装交換したい場所をクリックして指定してください。

③武装パックごとの装備内容を示した「武装交換」ダイアログが表示されるので、【Pack1】～【Pack4】ボタンをクリックして目的のパックを選択します。



選択した武装パックの内容は、ダイアログ下段の武器情報欄にも連動して表示されます。データ列が明るく表示されている武器が、現在選択中の武装パックに含まれている武器です。なお、詳しい項目の内容は、『武装パック』(65ページ)と『武器情報』(65ページ)の項を参照してください。

用意されている武装パックが4種類に満たないときは、余分な【Pack】

ボタンは表示されません。

④【決定】ボタンをクリックすると、部隊が交換可能地点へと移動を開始します。

※武装交換中の部隊アイコンの下部には、武装交換マーク（上下に並んだ白色のミサイルと緑色の爆弾の形）が表示されます。

⑤部隊が武装交換可能な建物・輸送部隊・補給地点に到達すると、自動的に収納・搭載行動が実行されます。

⑥補給行動に必要なカウントと合計したカウント数で武装交換が実行されます。このときすでに補給が完了している部隊の場合は、10カウントで武装交換が完了します。

行動――占領

*「占領」のルール

敵陣営および中立状態の建物を「占領」すると、軍資金の収入増、配置・補給・補充・修理拠点の確保、索敵範囲の拡大などの恩恵を得られます。勝利条件でもある首都の占領や、勝敗条件ラベルが貼られた建物の占領はとくに重要です。

■占領可能地形と占領可能部隊

占領を行なえるのは、「占領」能力がある部隊だけです。

■占領の処理と影響

各建物には、規模などに応じて占領耐久度が設定されます。この占領耐久度が「0」になるまで、占領は完了しません。

1回の占領行動で減らせる占領耐久度は、占領部隊の編成数の分だけになります。つまり編成数が極端に減ってしまった占領部隊は、占領完了までにかなりのカウント数をかけなければいけません。

1回の占領行動では60カウントが必要となります。

たとえば大都市には30の占領耐久度が設定されていますが、これを編成数10の歩兵で占領しようとすると、1回あたり編成数分の10だけ占領耐久度が減ります。つまり占領行動を3回行なわなければ、占領が完了しません。すると、占領の必要カウントが60カウントなので、60カウント×3回＝180カウント経過しないと占領できないということになります。

占領が完了して自陣営の建物になると、その時点で占領耐久度は100％

まで回復します。

なお、敵部隊の占領行動で減少した占領耐久度は、味方部隊が占領行動を取ることによって回復させることができます。

占領された建物に収納中だった部隊は、戦場マップから削除されます。

占領を行なった部隊は経験値を得ることができます。

*占領の方法

①「占領」行動を指示したい部隊を選択します。

②移動可能ヘックスと、占領可能な建物の上に標的マークが表示されます。
　占領したい地点をクリックして指定してください。

③部隊が占領目標に到達すると、占領行動が実行され、建物の占領耐久度
　が減少します。同時にその割合を示すダイアログが表示されます。

※占領中の部隊アイコンの下部には、黄色の旗マークが表示されます。

④占領耐久度が「0」になるまで、③が繰り返されます。

⑤占領が完了すると建物の色が自陣営の色に切り替わります。

行動――修復

*「修復」のルール

「射撃」「破壊」で、耐久度が減った建物や、破壊された建物を、元の状態に戻す行動が「修復」です。

■修復可能な部隊と対象の建物

修復は、「修復」能力のある工兵・工作部隊だけが行なえます。

修復の対象となるのは、自陣営・同盟陣営・中立の完全に破壊された建物、または破壊耐久度が減った自陣営・同盟陣営・中立の建物や仮設橋です。

■修復の処理と影響

1回の修復行動で元に戻せる破壊耐久度は、部隊の編成数の分だけになります。工作部隊の場合は編成数の5倍した数値になります。つまり編成数が極端に減ってしまった修復部隊は、修復完了までにかなりのカウント数をかけなければいけません。

1回の修復行動では30カウントが必要となります。

完全に破壊された建物は、破壊耐久度が最大値まで戻らないと修復が完了しません。修復が完了すれば、建物は本来の機能を取り戻します。

修復を完了しても、その建物の所属陣営は変わりません。
修復を行なった部隊は経験値を得ることができます。

*修復の方法

①「修復」行動を指示したい部隊を選択します。
②移動可能ヘックスと、修復可能な建物・仮設橋の標的マークが表示されます。修復したい地点をクリックして指定してください。
③部隊が修復目標に到達すると、修復行動が実行され、建物の破壊耐久度が回復します。同時にその割合を示すダイアログが表示されます。
※修復中の部隊アイコンの下部には、緑色の凸マークが表示されます。
④破壊耐久度が最大値になるまで、③が繰り返されます。
⑤完全に破壊されていた建物は、修復が完了すると「×」マークが取れて元の正常な建物に戻ります。

行動――補強

*「補強」のルール

建物の破壊耐久度の最大値を引き上げる行動が「補強」です。

■補強可能な部隊と対象の建物

補強は、「補強」能力のある工作部隊だけが行なえます。
補強の対象となるのは、自陣営・同盟陣営の建物と仮設橋です。

■補強の処理と影響

1回の補強行動で引き上げられる破壊耐久度は、部隊の編成数を5倍した数値になります。つまり編成数が減ってしまった工作部隊は、補強完了までにかなりのカウント数をかけなければいけません。
1回の補強行動では30カウントが必要となります。
補強を完了しても、その建物の所属陣営は変わりません。
補強された建物は、「TERRAIN」(地形情報)パネルの「破壊」耐久度の現在値の表示が、青字で表示されます。
補強を行なうと、工作部隊の工作物資が1減ります。
補強を行なった部隊は経験値を得ることができます。

*補強の方法

①「補強」行動を指示したい部隊を選択します。

②移動可能ヘックスと、補強可能な建物・仮設橋の標的マークが表示されます。補強したい地点をクリックして指定してください。

③部隊が補強目標に到達すると、補強行動が実行され、建物の破壊耐久度がアップします。同時にその割合を示すダイアログが表示されます。

※補強中の部隊アイコンの下部には、黄色の凸マークが表示されます。

④破壊耐久度の上限が最大値に達するか、工作部隊の工作物資がなくなるまで、③が繰り返されます。

行動――収容

*「収容」のルール

「収容」は、補給・補充・修理・武装交換に備えて、部隊が自陣営・味方陣営の都市・基地などの建物の中に入る行動です。

収容は、搭載と並んで、複数の部隊が同一ヘックスの同一高度階層で行動を終えられる数少ない例外のひとつです。

■収容可能場所と収容上限数

建物の種類によって、同時に収容できる部隊数には上限が定められています。また、部隊の所属によって収容先の建物も限定されます。詳しくは『建物の収納能力』（37ページ）を参照してください。

なお、収納される部隊が輸送部隊で、他の部隊を輸送中の場合は、輸送されている部隊の数は、収容数に含めません。

また、収容中の連隊は、1部隊として数えられます。

■収容の処理と影響

部隊が収容されると、部隊アイコンが戦場マップ上から消え、同時に部隊が収容された建物ヘックスの上部に「▽」マークが表示されます。

一度収容された部隊は、再び発進・離陸するまでは燃料を消費しません。

部隊が収容されている建物が占領されたり破壊された場合、収容されていた部隊はすべて削除されます。

*収容の方法

①「収容」行動を指示したい部隊を選択します。

②移動可能ヘックスと、収容可能な建物の標的マークが表示されます。収容したい建物をクリックして指定してください。

※収容中の部隊アイコンの下部には、収容マーク（緑色の凸の上方に赤色

部隊の行動

の▼の形）が表示されます。

③部隊が目標の建物に到達すると、収容が実行されます。

行動――搭乗

＊「搭乗」のルール

輸送部隊に他の部隊が搭乗・着艦することを「搭乗」と呼びます。通常、搭乗する側の部隊は、輸送部隊の助けを借りて遠方まで運ばれ、目的地に着くと、発進や降下して、輸送部隊から離脱します。

搭乗は、収容と並んで、複数の部隊が同一高度階層の同一ヘックスで行動を終えられる数少ない例外のひとつです。

■輸送可能な部隊、搭乗可能な部隊

輸送部隊には、兵器タイプが輸送機・兵員輸送ヘリ・歩兵戦闘車・兵員輸送車・空母・ヘリ空母・揚陸艦・輸送艦の8種類があり、それぞれ搭乗できる部隊が制限されます。また、攻撃ヘリの一部には歩兵を搭載できるものもあります。巡洋艦・駆逐艦・フリゲート・コルベットといった戦闘艦の一部には、ヘリ部隊や、中には歩兵などを搭載できるものもあります。

どの部隊が、どの兵器タイプの輸送部隊に搭乗できるかは、「兵器詳細」ダイアログ（59ページ参照）の「搭乗タイプ」「搭載可能兵器」欄で確認できます。この2つが一致した部隊同士だけが、搭乗行動を行なえます。

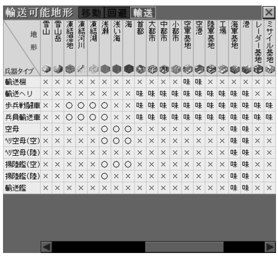
■搭乗の上限数

輸送部隊自体の積載量制限のために、搭乗できる部隊数は、兵器ごとに上限が決められています。ただし、搭乗しようとする部隊がすでに他部隊を輸送中の輸送部隊だった場合は、輸送されている部隊の数は、搭乗数には含めません。

■搭乗できる場所

搭乗行動を取るとき、輸送部隊は特定の地形、または自陣営・同盟陣営の建物にいなければなりません。

搭乗を行なえる具体的な特定の地形については、【Information】＞【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットで、【輸送】をクリックしたときに表示



兵器タイプ＼地形	雪山	雪山岳	凍結湿地	凍結河川	凍結湖	浅瀬	浅い海	海	首都	大都市	中都市	小都市	空軍基地	空港	陸軍基地	工場	海軍基地	港	レーダー基地	ミサイル基地
輸送機	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	味	味	×	×	×	×	×	×
輸送ヘリ	×	×	×	×	×	×	×	×	味	味	味	味	味	味	味	味	味	味	×	×
歩兵戦闘車	×	×	○	○	○	○	×	×	味	味	味	味	味	味	味	味	味	味	味	味
兵員輸送車	×	×	○	○	○	○	×	×	味	味	味	味	味	味	味	味	味	味	味	味
空母	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	味	味	×	×
ヘリ空母(空)	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	味	味	×	×
ヘリ空母(陸)	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	味	味	×	×
揚陸艦(空)	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	味	味	×	×
揚陸艦(陸)	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	味	味	×	×
輸送艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	味	味	×	×

部隊の行動

される「輸送可能地形表」で確認できます。

現在、輸送部隊が存在している地形について、輸送部隊への搭乗および輸送部隊からの発進（降車）が可能な地形には「○」、できない地形には「×」が表示されます。「味」は、自陣営・味方陣営（同盟陣営）の建物でのみ可能ということを表わします。このうち、ヘリ空母・揚陸艦の「(空)」は、VTOL・ヘリ部隊を搭載・発進（降車）することを、「(陸)」は地上部隊を搭載・発進（降車）することを表わしています。

なお、輸送機は自陣営・味方陣営（同盟陣営）の空軍基地・空港に、輸送艦は自陣営・味方陣営（同盟陣営）の海軍基地・港に、収納されているときにしか、地上部隊を搭載・発進（降車）できません。

艦載機・VTOL・ヘリが、空母・ヘリ空母・揚陸艦などの艦船に搭乗したり発進（降車）するときは、地形に制限はありません。

■搭乗中の部隊の発進・降車

搭乗中の部隊が発進や降車を行なう場合は、搭乗のときと同様、輸送部隊は特定の地形、または自陣営・同盟陣営の建物にいなければなりません。

発進・降車の例外は「空挺」能力を持った部隊で、輸送機がこの部隊を搭載中は、輸送機が空軍基地・空港に収納されていなくても、空挺可能地形の上空からなら、いつでも地上に降下して展開することができます。同様に、輸送ヘリが着陸地点にいなくても、空挺降下が可能です。詳しくは『行動――空挺』(99ページ）を参照してください。

これらの関係をまとめたものが、下の表です。

■搭乗制限一覧

輸送部隊	輸送可能部隊数	搭載可能部隊	搭載可能地形
●輸送機	1～3	歩兵・一部地上部隊	空軍基地・空港（要収納）
●兵員輸送ヘリ	1～2	歩兵・軽車両	一部の進入可能地形 注1
●一部の攻撃ヘリ	1	歩兵	一部の進入可能地形 注1
●歩兵戦闘車	1	歩兵	進入可能地形
●兵員輸送車	1～2	歩兵	進入可能地形
●空母	4～6	艦載機・VTOL・ヘリ	進入可能地形
●ヘリ空母	3～5	VTOL・ヘリ 注2	進入可能地形
●揚陸艦	4～6	すべての地上部隊 注3	進入可能地形 注3
●一部の戦闘艦	1～4	ヘリ 注4	進入可能地形 注4
●輸送艦	6	すべての地上部隊	海軍基地・港（要収納）

注：1　ヘリは平坦な地形で搭乗部隊の乗降をする必要があるため、平地・

部隊の行動

砂漠・雪原・道路・首都・大都市・中都市・小都市・市街地・空軍基地・空港・陸軍基地・工場・海軍基地・港・要塞だけが搭載可能地形となります。

注：2　一部のヘリ空母には、地上部隊を輸送できるものもあります。その場合の地上部隊の搭乗・発進（降車）可能地形は、海軍基地・港だけになります。

注：3　揚陸艦にはこの他にVTOL・ヘリを搭載することができるものがあります。その場合のこの3種類の部隊の搭乗・発進（降車）可能地形は制限を受けませんが、それ以外の地上部隊の搭乗・発進（降車）可能地形は、海軍基地・港・浅瀬だけになります。

注：4　巡洋艦ジャンヌ・ダルクのように、地上部隊を輸送できるものもあります。その場合の地上部隊の搭乗・発進（降車）可能地形は、海軍基地・港に収容されているときだけになります。

■搭載の処理と影響

輸送部隊と搭乗する部隊が、同一のヘックスにスタックしていた場合は、搭乗行動には10カウントを必要とします。同一のヘックスに存在していない場合は、搭乗地形自体への移動カウントも余計にかかります。

戦闘によって、輸送部隊の編成数・耐久度が減ると、搭乗中の部隊もその比率に応じて機数を失ってしまいます。

輸送部隊そのものが完全に破壊されて戦場マップから削除された場合は、搭乗中の部隊も消滅します。

艦船の輸送部隊である空母・ヘリ空母・揚陸艦に搭乗中の部隊は、自動的に燃料・弾薬の補給、修理を受けることができます。

搭乗中の部隊がある輸送部隊には、部隊アイコンの上部に「▽」マークが表示されます。

*搭乗の方法

①「搭乗」行動を指示したい部隊を選択します。

②移動可能ヘックスと、搭乗可能な郵送部隊の標的マークが表示されます。搭乗したい輸送部隊をクリックして指定してください。

※搭乗中の部隊アイコンの下部には、搭乗マーク（黄色の台形の右側に赤色の◀の形）が表示されます。

※輸送部隊が複数存在する場合は、搭乗先の部隊を選択するためのポップアップメニューが表示されるので、目的の輸送部隊をクリックして選択し

てください。
③部隊が輸送部隊のいる地点に到着すると、搭乗行動が実行されます。

行動――変形

*「変形」のルール

「変形」能力の兵器特性を持った部隊は、移動可能な車両形態であるときは攻撃できませんが、陣地形態を取ることで攻撃できるようになります。この2つの形態を切り替える行動が「変形」です。

ちょうど車両から装備を降ろしてミサイル陣地を展開したり、逆に装備を畳んでトラックに積み込むイメージです。

■変形中の損害

変形可能な部隊が戦闘で損害を被った場合は、もう一つの形態に変形したときもその損害が受け継がれます。残弾数も同様に受け継がれます。

■変形後の処理と影響

変形行動では10カウントが必要となります。

*変形の方法

①「変形」行動を指示したい部隊を選択します。
②移動可能ヘックスが表示されます。変形を行ないたい地点をクリックして指定してください。
※変形中の部隊アイコンの下部には、変形マーク（赤色の▶の右側に黄色の陣地の形）が表示されます。
③部隊が目標の地点に到達すると、変形が始まり、10カウントが経過すると変形が完了して部隊アイコンのグラフィックが変更されます。

行動――空挺

*「空挺」のルール

輸送機・輸送ヘリが搭載している「空挺」能力のある部隊が、上空から空挺降下する行動を「空挺」と呼びます。

■空挺可能な部隊と空挺可能な場所

空挺は、「空挺」能力のある一部の軽量な地上部隊と、歩兵だけが行なえ

ます。
空挺の目標地点にできる地形は、【Information】>【地形一覧】メニューで表示される「地形一覧」パレットの「空挺」欄で確認できます。空挺可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

■空挺の処理と影響

空挺行動では、10カウントが必要となります。
空挺は、輸送部隊の直下または隣接ヘックスに対して行なうことになります。

*空挺の方法

①空挺部隊に搭乗している部隊を選択します。
②輸送部隊の周辺に、空挺可能地点の標的マークが表示されます。空挺させたい場所をクリックして選択してください。
③部隊が空挺降下を行ないます。

行動――妨害

*「妨害」のルール

ECMなどの電子兵器を用いて、一定範囲内の敵部隊の索敵能力を低下させる行動が「妨害」です。

■妨害可能な部隊

妨害を行なえる部隊には、兵器特性として「妨害」能力が設定されています。

■妨害の処理と影響

妨害行動は、実行に移すまでの必要カウントはありません。実行後は、妨害効果は30カウントの間だけ機能します。
妨害を行なうと、武器として装備している「ECM」の弾薬数（使用可能数）が「1」減ります。
妨害を受けた部隊は、「UNIT」（部隊情報）パネルの「索敵」欄で、「不能」のインジケーターが点灯します。さらに、妨害を受けた部隊の索敵範囲が、1ヘックスになります。
迎撃能力のある敵部隊に対して、電子戦機で「妨害」をして、索敵範囲を1ヘックスにした場合でも、敵部隊が隣のヘックスにいたり、敵の建物の視界内にいたりして、その存在を敵に索敵されている場合には、敵の迎撃

の範囲内であれば、その部隊は迎撃を受けます。迎撃に限らず、間接攻撃においても同様です。

妨害を行なった部隊は経験値を得ることができます。

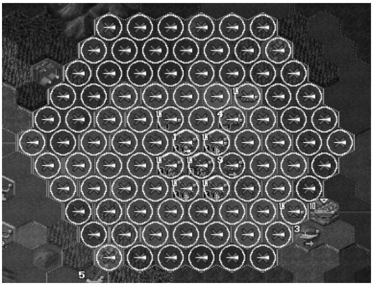
*妨害の方法

①「妨害」行動を指示したい部隊を選択します。

②移動可能ヘックスが表示されます。妨害目標地点をクリックして指定してください。

③さらに、連続で妨害行動するための第二目標地点を指定する標的マークが表示されます。第二目標地点をクリックして指定してください。

※妨害中の部隊アイコンの下部には、妨害マーク（白色のミサイルに赤色の×の形）が表示されます。



④部隊が妨害目標地点に到達すると、妨害行動が実行され、30カウントの間だけ妨害効果が機能します。

行動――補給・補充・修理

*「補給・補充・修理」のルール

補給可能な地点にいる部隊は、消費した燃料・弾薬が満タンまで回復します。これが「補給」です。

戦闘で失われた部隊の編成数も、部隊が補充可能地点にいることで回復します。これが「補充」です。

戦闘で失われた機体の耐久度も、部隊が修理可能地点にいることで回復します。これが「修理」です。

補給・補充・修理は、通常は建物に収容されることで行ないますが、補給部隊との間では【配給】【受給】行動で、補給のみ可能です。

■補給・補充・修理可能な場所

各部隊は、自陣営・味方陣営（同盟陣営）の首都・大都市・中都市・小都市・空軍基地・空港・陸軍基地・工場・海軍基地・港・要塞に収容され

ているときに、自動的に補給行動を行なって、燃料・弾薬の補給を受けることができます。ただし小都市では弾薬の補給は行なわれず、燃料のみの補給となります。

なお、補給部隊の補給物資や工作部隊の工作物資は、弾薬を補給するのと同じ扱いになります。

空軍部隊は自陣営の空軍基地に収容されているときに、陸軍部隊は自陣営の首都・陸軍基地に収容されているときに、海軍部隊は、自陣営の海軍基地に収容されているときに、補充を受けられます。また、ヘリ・歩兵部隊に関しては、所属する師団タイプに関わらず、これらの建物で補充を受けられます。

空軍部隊は自陣営の空軍基地・空港に収容されているときに、陸軍部隊は自陣営の首都・陸軍基地・工場に収容されているときに、海軍部隊は、自陣営の海軍基地・港に収容されているときに、修理を受けられます。また、ヘリ・歩兵部隊に関しては、所属する師団タイプに関わらず、これらの建物で修理を受けられます。

これらの設定は、【Information】>【地形一覧】メニューで表示される「地形一覧」パレットの「補充」「修理」「弾薬補給」「燃料補給」欄でも確認できます。「自」は自陣営建物で可能ということを、「味」は自陣営・味方陣営（同盟陣営）で可能ということを、「×」はいずれも不可能ということを表わしています。

●補給線

補給・補充・修理を行なう建物には、補給線が繋がっていなければいけません。

補給線は、自陣営の首都・大都市から、地方の建物まで、道路・橋や建物地形の連なり、海上補給線などで結ばれた補給物資輸送経路のようなものです。この補給経路の途中の建物が破壊されたり占領されると補給線が分断され、結果的に分断された先の建物では、補給・補充・修理の機能が働かなくなります。

補給線は戦場マップ上では、赤と白のストライプ模様の線で表示されます。表示のオン・オフは【Display】>【補給線】メニュー、またはツールボックスの【補給線】ボタンで行ないます。

■補給能力のある部隊からの補給

補給部隊から補給を受けられる部隊には、「被補給（機）」「被補給（車）」「被補給（艦）」の兵器特性がそれぞれ設定されています。また、補給を与

えることができる部隊には、「補給」の兵器特性が設定されています。
空母・ヘリ空母・揚陸艦に搭乗中の部隊は、自動的に補給行動を行なって、燃料・弾薬の補給を受けられます。また、空母では修理を受けることもできます。
航空機とVTOLは、給油機に隣接しているときに、「受給」行動を指示すると、燃料の補給だけを受けられます。
VTOLとヘリ部隊は、着陸可能地点にいて、なおかつ補給車に隣接しているときにも、「受給」行動を指示することで、燃料・弾薬の補給を受けられます。
地上部隊は、補給車に隣接しているときにも、「受給」行動を指示することで、燃料・弾薬の補給を受けられます。
艦船・潜水艦は、補給艦に隣接しているときにも、「受給」行動を指示することで、燃料・弾薬の補給を受けられます。
なお、補給を受ける側でなく、給油機・補給車・補給艦の方に「配給」行動を指示することでも、補給を与えることができます。

■同盟陣営からの補給支援

同盟陣営の建物では、燃料・弾薬の補給のみ受けられます。
同盟陣営の建物では、補充・修理は受けられません。
同盟陣営の補給部隊からは、補給を受けることはできません。

■補給・補充・修理の制限と影響

給油機・補給車・補給艦・空母・ヘリ空母・揚陸艦は、「補給物資」を積載しています。他の部隊が補給を受けるときは、この補給物資が消費されます。なお、補給車・補給艦は、それぞれの補給物資を消費することで相互に燃料・弾薬を、同様に給油機は相互に燃料を補給することができますが、補給物資そのものの相互補給はできません。
補給能力のある部隊の補給物資や、工作部隊の工作物資は、弾薬補給が可能な建物にいるときにだけ補給を受けられます。補給能力のある部隊から補給を受けることはできません。
補給では、その部隊の生産カウントの10％に相当するカウントが必要になります。
また、燃料・弾薬が補給されるときに相応の軍資金を消費します。燃料1に対して軍資金1、弾薬は弾薬1発に対して「武器情報」（65ページ参照）の「補給」欄の価格が、軍資金から引かれます。
補充・修理では、その部隊の生産カウントの10％に相当するカウントが

必要になります。また、その部隊を構成する兵器の価格と補充する機体数・耐久度に応じて軍資金が消費されるので、高価格な部隊を維持する場合には注意を要します。

他の部隊に燃料・弾薬を補給した補給部隊は、経験値を得ることができます。補給を受けた部隊には経験値は入りません。

*「配給」による補給方法

①「配給」行動を指示したい給油機・補給車・補給艦のいずれかを選択します。

②移動可能ヘックスと、補給可能な部隊の標的マークが表示されます。補給を受けさせる部隊をクリックして指定してください。

※補給中の部隊アイコンの下部には、黄色い燃料タンクマークが表示されます。

③補給部隊が目標の部隊に隣接すると、補給行動が実行されて、燃料・弾薬（給油機の場合は燃料のみ）が補給されます。

*「受給」による補給方法

①「受給」行動を指示したい部隊を選択します。

②移動可能ヘックスと、補給部隊の標的マークが表示されます。目標の補給部隊をクリックして指定してください。

※補給中の部隊アイコンの下部には、黄色い燃料タンクマークが表示されます。

③部隊が目標の補給部隊に隣接すると、補給行動が実行されて、燃料・弾薬（給油機からの場合は燃料のみ）が補給されます。

*補給能力を持つ輸送部隊からの補給・修理方法

補給を受けさせたい部隊を、補給能力を持った輸送部隊に「搭乗」します。搭乗の方法は『行動——搭乗』（96ページ）を参照してください。

部隊が搭乗すると、自動的に補給行動が実行されて、燃料・弾薬が補給されていきます。

*建物での補給・補充・修理の方法

補給を受けさせたい部隊を、補給・補充・修理能力を持った建物に「収容」します。収容の方法は『行動——収容』（95ページ）を参照してください。

部隊が建物に収容されると、自動的に補給行動が実行されて、まず補給が開始されます。続けて自動的に補充・修理行動が実行され、機体（耐久度）が回復していきます。

※補給能力しか持っていない建物では、補充・修理行動には移行しません。

行動――架橋

*「架橋」のルール

渡河するのに移動力を大きく消費する河川や、地上部隊が渡れない深河川に、特殊地形である仮設橋を架ける特別な行動が「架橋」です。

■架橋可能な部隊と架橋可能場所

架橋は、「架橋」能力のある工作部隊だけが行なえます。

架橋できる場所は、河川・深河川・凍結河川に制限されています。

■架橋の処理と影響

架橋行動には、30カウントが必要になります。

架橋を行なうと、工作部隊の工作物資が3減ります。

仮設橋は、中立の施設として設置されますが、通常の橋と異なり占領できません。

仮設橋には破壊耐久度が設定されています。そのため、「射撃」「破壊」行動などの攻撃目標になります。また仮設橋は中立地形のため、敵味方を問わず攻撃目標にできます。

破壊耐久度が「0」になって完全に破壊された仮設橋は、戦場マップ上から除去され、下の地形のみが残ります。その時点で橋の上にいた地上部隊は、戦場マップ上から削除されます。

「修復」能力を持つ部隊は、破壊耐久度の減った仮設橋を修復することができます。

仮設橋には出入口があり、地上部隊はそれ以外の方向からは進入できません。

仮設橋は、通常の橋と異なり、海上部隊・海中部隊が進入・通過することはできません。

架橋を実行した部隊は経験値を得ることができます。

*架橋の方法

①「架橋」行動を指示したい工作部隊を選択します。

②移動可能ヘックスと、架橋可能な地点の標的マークが表示されます。架橋したい地点と、出口となる地点をクリックして指定してください。
※架橋中の部隊アイコンの下部には、黄色い橋マークが表示されます。
③工作部隊が架橋目標地点に到達すると、架橋行動が実行されて、戦場マップ上に橋が架かります。

行動――道路敷設

*「道路敷設」のルール

移動力を大きく消費するような地形に、道路を建設する特別な行動が「道路敷設」です。道路を敷設することで、補給線を繋ぐこともできます。

■道路敷設可能な部隊と道路敷設可能場所

道路敷設は、「道路」敷設能力のある工作部隊だけが行なえます。

道路敷設できる場所は、【Information】>【地形一覧】メニューで表示される「地形一覧」パレットの「道路」欄で確認できます。道路敷設可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

■道路敷設の処理と影響

道路敷設を行なうと、工作物資が4ヘックスにつき1減ります。

道路には、破壊耐久度が設定されていませんが、「射撃」「破壊」行動の攻撃目標にもなります。道路が破壊されると、下の地形はそのまま引き継がれますが、道路自体は消滅します。

補給線を形成していた道路が破壊されると、補給線も分断されます。

道路敷設を実行した部隊は経験値を得ることができます。

*道路敷設の方法

①「道路敷設」行動を指示したい工作部隊を選択します。
②移動可能ヘックスが表示されます。部隊アイコンの上部には、現在の工作物資で、何ヘックス分の道路が敷設できるかが表示されます。
道路敷設のルートを移動経路と同様に設定して、道路敷設の終点をクリックして指定してください。
③工作部隊が移動し、移動経路上の、道路施設が可能な地形に道路が建設されます。

行動―― AUTO

*【AUTO】コマンド

部隊の数が多くて、すべての担当部隊に手がまわらないこともあると思います。そのようなときは、主要な部隊だけに個別に行動命令を出し、残りのあまり重要ではない部隊の行動処理は、コンピュータに自動的に処理させることもできます。

その場合、コマンドパレットで【AUTO】ボタンををクリックしてから、自動処理したい部隊を選択します。

部隊のオートモードを解除したいときは、あらためて他の部隊行動を指示してください。

連隊の行動

*連隊の概要

最大6部隊で構成された指揮系統上の組織単位が「連隊」です。連隊は空軍・陸軍・海軍の各師団のいずれかに所属しています。各師団に所属できる連隊は、最大で6連隊（マップによって異なります）です。

部隊単位で自由に行動できる師団直属部隊と異なり、連隊は基本的に、所属する部隊全体がひとまとまりで行動します。

そのため、部隊への行動命令とは別に、連隊専用の、より大局的な行動命令が用意されています。

ただし、連隊を構成する個々の部隊に、個別に部隊行動を指示することもできます。

プレイヤーの階級が連隊長以上になると、連隊を指揮できるようになります。

連隊長では、特定の1師団に属する最大3連隊（マップにより異なります）を指揮できます。統合連隊長では、3師団すべてに属する連隊を、最大各3連隊ずつ指揮できます。

連隊については、戦場マップ上での部隊アイコンなどについても解説した『連隊』（46ページ）も併せて参照してください。

■連隊の集結状態

戦場マップに配置された直後の連隊は、所属する部隊が1ヘックス上に集合した「集結」状態を取ります。

集結状態の連隊に対しては、コマンドパレットでの【部隊】行動は指示できません。この場合、コマンドパレットでは、【連隊】行動を選択して指示してください。なお、集結状態の連隊の部隊アイコンには、連隊のリーダー部隊のものが表示されます。

連隊は、建物に収容されているときの収容数制限などにおいて、便宜的に「1部隊」の扱いとなります。

集結状態の連隊が攻撃を仕掛けるときや、攻撃されたときは、連隊を構成する個々の部隊が、敵部隊と1対1で対応します。連隊全体の攻撃力が適用されたり、6部隊同時に1部隊を攻撃するといった処理は行なわれません。

■連隊の展開状態

集結状態の連隊は、「展開」状態になることで、連隊を構成する個々の部隊が、個別に行動できるようになります。

展開した部隊へは、通常の部隊行動を指示できます。

連隊を率いているリーダー部隊へだけは、連隊用の行動命令を指示することができます。

リーダー部隊が連隊行動を指示されると、個々の部隊は再度集結し、連隊行動を実行します。

*連隊行動の指示方法

連隊全体に対して連隊行動を指示するときは、コマンドパレットで【連隊】ボタンをクリックしてから、各種行動を選択します。続けて、集結状態のときはそのまま連隊の部隊アイコンを、展開状態のときはリーダー部隊をクリックします。

■連隊行動――待機

プレイヤーからの行動指示を待つ待機状態にするための行動です。

実行すると、連隊の移動可能ヘックスが表示されるので、待機する目標地点を指定してください。連隊がその目標地点まで移動し、待機状態となります。

待機中の連隊は通常、何も行ないませんが、敵からの攻撃を受ければ反撃はします。また、部隊の通行の妨げになるときは、自動的に道を譲ったりもします。

待機中は、部隊アイコンの下部に、水色のWマークが表示されます。

■連隊行動――展開

集結状態だった連隊を、個々の部隊として展開させる行動です。

実行すると、指示した地点の周囲のヘックスに、部隊が展開します。このとき、個々の部隊が進入できない地形ヘックスは自動的に避ける形で展開が行なわれます。

なお、その場ではなく、遠方で展開したいときなどは、最初に【待機】で連隊を展開目標地点に移動させてから、展開行動を指示してください。

展開を完了した連隊の個々の所属部隊には、個別に部隊行動を指示することができます。

展開中の連隊アイコンの下部には、展開マーク（水色の○の上に赤の▼が2つ並んだマーク）が表示されます。

■連隊行動――集結

個々の部隊に展開中だった連隊を、再び連隊として集結させる行動です。

実行するときは、リーダー部隊をクリックして選択ください。すると、他の部隊が、リーダー部隊のもとに集結するために移動を開始します。

集結中の部隊アイコンの下部には、集結マーク（水色の○の下に赤の▲が2つ並んだマーク）が表示されます。

■連隊行動――遊撃

連隊を構成する個々の部隊ごとに、もっとも適した思考ルーチンで、行動が自動処理されるのが「遊撃」です。これは、コンピュータ陣営の思考や、オートモードで部隊が行動するときと同じものです。

実行すると、連隊の移動可能ヘックスが表示されるので、遊撃拠点にしたい目標地点を指定してください。連隊がその目標地点まで移動すると、自動的に展開してから、各部隊がオートモードで遊撃行動を取り始めます。

遊撃中の部隊アイコンの下部には、青色の標的マークが表示されます。

■連隊行動――攻撃

連隊を構成する個々の部隊ごとに、攻撃重視の思考ルーチンで、行動が自動処理されるのが「攻撃」です。攻撃目標となる敵部隊を発見すると、残弾などはあまり考慮せずに、果敢に攻撃を仕掛けていきます。

実行すると、連隊の移動可能ヘックスが表示されるので、攻撃拠点にしたい目標地点を指定してください。連隊がその目標地点まで移動すると、

自動的に展開してから、各部隊がオートモードで攻撃行動を取り始めます。
攻撃中の部隊アイコンの下部には、赤色の標的マークが表示されます。

■連隊行動——防衛

連隊を構成する個々の部隊ごとに、防衛重視の思考ルーチンで、行動が自動処理されるのが「防衛」です。損傷や燃料・弾薬の残量を考慮しながら、一歩引いた防衛的姿勢で行動します。

実行すると、連隊の移動可能ヘックスが表示されるので、防衛拠点にしたい目標地点を指定してください。連隊がその目標地点まで移動すると、自動的に展開してから、各部隊がオートモードで防衛行動を取り始めます。

防衛中の部隊アイコンの下部には、緑色の標的マークが表示されます。

■連隊行動——占領

連隊を構成する個々の部隊ごとに、占領重視の思考ルーチンで、行動が自動処理されるのが「占領」です。手近なところにある占領可能建物から、積極的に占領していきます。戦闘は避ける傾向があります。

実行すると、連隊の移動可能ヘックスが表示されるので、占領拠点にしたい目標地点を指定してください。連隊がその目標地点まで移動すると、自動的に展開してから、各部隊がオートモードで占領行動を取り始めます。

占領中の部隊アイコンの下部には、黄色の旗マークで表示されます。

■連隊行動——工作

連隊を構成する個々の部隊ごとに、工作重視の思考ルーチンで、行動が自動処理されるのが「工作」です。手近なところにある破壊・修復・補強可能建物から、積極的に破壊・修復・補強していきます。戦闘は避ける傾向があります。

実行すると、連隊の移動可能ヘックスが表示されるので、工作拠点にしたい目標地点を指定してください。連隊がその目標地点まで移動すると、自動的に展開してから、各部隊がオートモードで工作行動を取り始めます。

工作中の部隊アイコンの下部には、赤色の凸マークが表示されます。

■連隊行動——収容

連隊を、特定の建物に収容する行動です。

実行すると、連隊の移動可能ヘックスと、収容可能な建物の標的マークが表示されるので、収容先の建物を指定してください。連隊がその目標地点まで移動すると、自動的に集結状態のまま収容されます。

収容中の部隊アイコンの下部には、収容マーク（緑色の凸の上方に赤色の▼マーク）が表示されます。

■連隊行動——索敵

連隊を構成する個々の部隊ごとに、索敵重視の思考ルーチンで、行動が自動処理されるのが「索敵」です。未索敵の地域に対して、できるだけ索敵するように動き回って行動します。戦闘は避ける傾向があります。

実行すると、連隊の移動可能ヘックスが表示されるので、索敵拠点にしたい目標地点を指定してください。連隊がその目標地点まで移動すると、自動的に展開してから、各部隊がオートモードで索敵行動を取り始めます。

索敵中の部隊アイコンの下部には、緑色の＋マークが表示されます。

■連隊行動——AUTO

連隊の行動を、完全オートモードで自動処理するコマンドです。

師団の行動

*師団の概要

各陣営の軍団は、航空機が主な戦力である空軍師団、戦車などの地上兵器が中心の陸軍師団、艦船・潜水艦が中心の海軍師団の3つの「師団」によって構成されています。さらに、各師団は、最大6つの連隊と、最大30の師団直属部隊で構成されています（10ページ参照）。なお、マップによって、登場する師団タイプや、連隊数・直属部隊数は異なります。

プレイヤーの階級が師団長になると、特定の1師団を指揮できるようになり、最高ランクの統合師団長では、全3師団すべてに属する連隊・部隊を指揮できるようになります。

また、師団長以上になると、下の階級のときにコンピュータ任せだった部隊の生産や師団編成を行なえるようになります（57ページ参照）。さらに、マップをプレイ中に、部隊の追加生産も細かく指定できます。

担当師団の配下の各部隊や各連隊に、直接、行動を指示する方法は、部隊長・連隊長だったときと、大きくは変わりません。

ただし、師団長以上では「戦略マップ」を用いて、より大局的な観点から、配下の連隊に大まかな行動指針などを指示することができます。

なお、部隊長・連隊長のときは、担当外の部隊・連隊に、攻撃や占領、

補給などの「要請」(114ページ参照)をすることができましたが、師団長以上では、行なえません。

逆に、担当師団か非担当師団かは問わず、配下などの部隊・連隊から寄せられる支援要請を、迅速かつ的確に、担当師団の部隊・連隊に割り振り、遂行していくという任務が加わります。

*「STRATEGIC MAP」(戦略マップ)ダイアログ

【Window】>【戦略マップ】メニューを実行するか、ツールボックスの【戦略マップ】ボタンをクリックすると、「STRATEGIC MAP」(戦略マップ)ダイアログが表示されます。



※ダイアログを呼び出すときは、ポーズを解除してゲーム中のカウントを進行させてください。

このダイアログでは、担当する師団に属する連隊ごとに、移動ルートを設定することができます。

■【空軍師団】【陸軍師団】【海軍師団】ボタン

ルートなどを設定したい担当師団を呼び出します。

師団が呼び出されると、ダイアログ右側の連隊リストに、所属連隊を構成する部隊の、兵器タイプミニアイコンと残機数、現在実行中の「思考」内容、連隊全体の「燃料」の現在値/最大値、連隊全体の「弾数」の現在値/最大値が表示されます。

■連隊マーク・師団直属部隊マーク

マップ上には、航空機型の空軍連隊マーク、凸型の陸軍連隊マーク、船型の海軍連隊マークが表示されます。マーク上の数値は、連隊番号です。

陣営色の〇マークは、師団直属部隊だということを表わしています。

■建物記号

マップ上には、重要な建物である首都「C」、空軍基地「A」、陸軍基地「L」、海軍基地「S」が記号表示されます。

それ以外の建物は□マークで表示されます。

■移動ルートの設定方法

各連隊の移動ルートを設定するときは、以下の手順に従います。

①目的の連隊マークをクリックして選択します。すると【進軍】ボタンと【始点】ボタンが押下状態になります。

②マップ上で、連隊の始点（策源地）にしたい地点をクリックします。すると、赤色の「S」フラッグが設定されます。

④同時に、【中継点】ボタンが押下されるので、今度は中継点にしたい地点をクリックします。すると、赤色とオレンジ色の中継点フラッグが設定されます。

⑤同時に、【終点】ボタンが押下されるので、最後に、連隊の目標地点をクリックして設定します。

※設定したルートを引き直したいときは、対象となる連隊マークを選択します。さらに、設定し直したい【始点】【中継点】【終点】のいずれかを選択し、新たな地点を指定します。なお、【削除】を実行すると、ルートそのものが始点から終点まで削除されます。

⑥連隊の目標地点であるオレンジ色の「T」フラッグが設定され、始点に向けて連隊が移動を始めます。さらにルートに乗ると、それに沿う形で終点に向けて進軍を始めます。

※通常、連隊は独自の思考ルーチンで、ルートに沿う形で【進軍】していきます。途中、戦況の変化などがあって連隊を引き返させたくなったときは、対象となる連隊マークを選択してから【後退】を実行します。するとルートを逆に辿る形で、連隊が後退します。

※対象となる連隊マークを選択してから、【防衛】ボタンをクリックすると、連隊は進軍を停止して、その地点で防衛重視の行動を開始します。

要請

＊要請行動

プレイヤー階級が部隊長・統合連隊長・連隊長・統合連隊長のときは、担当部隊・担当連隊の兵器タイプなどの制限から、どうしても排除できない敵部隊や、攻略できない戦略拠点に出くわすことがあります。

そのようなときは、担当部隊・担当連隊以外の部隊に支援を要請することができます。

■要請の方法



要請を実行するときは、コマンドパレットで【要請】を選択し、続けて支援してもらいたい行動を選択します。さらに、通常の部隊行動などと同様の方法で、目的の敵部隊や目標地点を指定します。

要請できる行動は、【索敵】【攻撃】【要撃】【破壊】【占領】【修復】【補強】【搭乗】【妨害】【補給】【架橋】【道路】【輸送】です。

要請は、必ずしも司令部に受け入れられるとは限らず、却下されることもあります。

※師団長・統合師団長に昇進すると、【要請】は行なえなくなります。

＊作戦通達・作戦要請



プレイヤー階級が部隊長・統合連隊長・連隊長・統合連隊長のとき、司令部から「作戦通達」が届くことがあります。拒否はできず、【了解】しか許されない命令ですが、達成すると、戦果ポイントが加算されます。

なお、支援の目標地点には「GO」マークが、支援を要請している部隊・連隊には「HELP」マークが表示されるので、作戦遂行の目安にしてください。

同様に、プレイヤー階級が師団長・統合師団長のときは、「作戦要請」が

届くことがあります。

この場合、要請を受け入れるときは【受理】を、拒絶するときは【棄却】を選択してください。



【受理】した場合は、続けて、どの部隊・連隊を支援に向かわせるか選択を求められます。「作戦要請」ダイアログ下段の部隊・連隊リストの中から、派遣したい部隊・連隊を選択し、【決定】ボタンをクリックしてください。

作戦通達では、部隊・連隊に行動を指示する必要がありましたが、作戦要請の場合は、派遣したい部隊・連隊に、自動的に取るべき行動が伝達されます。

これも達成すると、一定の戦果ポイントが得られます。

なお、作戦通達も作戦要請も、ダイアログが開いている間は、ゲーム進行にポーズをかけることができないので注意してください。

■作戦履歴パレット



そのマップで命令されたり要請された作戦は、【Information】>【作戦履歴】メニューか、ツールボックスの【作戦履歴】ボタンを実行すると表示される「作戦履歴」パレットで、内容や成否を確認することができます。

降伏

*【降伏】コマンド

勝利の見込みがなくなったときなどは、【Game】>【降伏】メニューを実行します。すると、降伏の実行を確認されるので、降伏するなら【はい】をクリックします。通常のゲームの中断や終了と異なり、降伏するとそのゲームでの戦果や経過をまとめたエンディング画面が表示されます。

その他の操作

兵器・部隊関連情報

*「兵器一覧」パレット



兵器タイプ	兵器名称	機数	価格
戦闘機	F-15J改 イーグル	10	2000
戦闘機	F-15J イーグル	10	1800
戦闘機	F-4EJ改 ファントムⅡ	10	1600
戦闘攻撃機	F-2	10	2000
攻撃機	F-1	10	1300
電子戦機	EC-1	1	2000
電子戦機	EP-3 エアリーズ	1	2200
早期警戒機	E-767	1	7000
早期警戒機	E-2C ホークアイ	1	3500
偵察機	RF-4EJ改	1	450
対潜哨戒機	P-3C オライオン	1	1200
輸送機	C-1	1	800
輸送機	C-130H ハーキュリーズ	1	1000
給油機	KC-767	1	2500
攻撃ヘリ	AH-64D ロングボウアパッチ	10	2800
攻撃ヘリ	AH-1S コブラ	10	2000
兵員輸送ヘリ	UH-60 ブラックホーク	10	1800
兵員輸送ヘリ	UH-1 イロコイ	10	1500
兵員輸送ヘリ	CH-47 チヌーク	10	2000
偵察ヘリ	OH-1	4	880

【Information】>【兵器一覧】メニューで表示される「兵器一覧」パレットでは、本ゲームに登場するすべての兵器の、「兵器タイプ」、「兵器名称」、編成「機数」、生産「価格」を、リスト形式で確認できます。

最上段の「▼」ボタンで生産タイプを選択すると、生産タイプ別に兵器の絞り込みができます。

■「兵器詳細情報」ダイアログの呼び出し

各兵器欄をダブルクリックすると「兵器詳細」ダイアログ（59ページ参照）を呼び出すことができます。

*「軍団表」ダイアログ

【Information】>【軍団表】メニュー、またはツールボックスの【軍団表】ボタンで表示される「軍団表」ダイアログを使えば、自陣営の部隊・連隊をまとめて表示しながら、特定の部隊の選択などを行なえます。

ダイアログ左側には、1師団分の所属連隊・師団直属部隊が、部隊アイコンで表示されます。

※表示される師団を切り替えるときは、上部の【空軍師団】【陸軍師団】【海軍師団】のいずれかのボタンをクリックします。



部隊アイコンの背景色が、赤色の場合は生産中ということを（生産中を表わすハンマーマークも併せて表示されます）、青色の場合は生産は完了しているもののまだ戦場マップに配置されていないことを、無色の場合は、すでに配置されていることを示しています。

部隊アイコンをクリックすると、ダイアログ右側に選択した部隊の【部隊情報】が表示されます。この内容は、「UNIT」（部隊情報）パネルと「兵器詳細」ダイアログの「武装パック」（65ページ参照）を合わせたものとほぼ同じですが、「弾数」が「現在値/最大値」の表示に変わります。また、輸送部隊の場合は、「搭載中部隊」欄に搭載中の部隊が表示されます。

ダイアログ上部の【部隊一覧】ボタンをオンにすると、【部隊情報】表示が、一覧リスト表示に切り替わります。リスト表示中は、【項目切替】をクリックすることで、表示項目を切り替えできます。

リストに表示される項目は、部隊の「所属」、「部隊名」、兵器タイプアイコン「Tp.」、搭乗中・搭載中・収納中などの部隊「状態」、現在の編成「機数」、現在の「燃料」、現在の「疲労」度、部隊のレベルを表わす「Lv.」、実行中の「行動」命令、部隊の「座標」、行動命令の「目標座標」、「操作」モードです。

なお、「機数」「燃料」は、最大値の半分以下になるとオレンジ色で、4分の1以下になると赤色で表示されます。

■部隊のセンタリング表示

ダイアログ左側の部隊アイコンをクリックすると、戦場マップ上でその部

隊がいるヘックスが点滅し、また、画面外にいるときに限ってセンタリング表示されます。

同時に「UNIT」(部隊情報) パネル (74ページ参照) に、その部隊の情報が表示されます。

■「部隊詳細」ダイアログの呼び出し

ダイアログ下部の【部隊詳細】ボタンをオンにした状態で、ダイアログ左側の部隊アイコンをクリックするか、部隊一覧リスト表示の当該部隊をクリックすると「部隊詳細」ダイアログを呼び出せます。

*「部隊詳細」ダイアログ

「UNIT」(部隊情報) パネルで部隊アイコンをクリックしたときや、「軍団表」ダイアログ左側の部隊アイコンをクリックしたときに表示される「部隊詳細」ダイアログでは、詳細な部隊のパラメータを確認できます。



ダイアログで表示されるパラメータは、「兵器詳細」ダイアログ (59ページ参照) に、「UNIT」(部隊情報) パネル (74ページ参照) の情報を付け加えたもので、情報の見方も基本的にはそれらに準じます。

ただし、「兵器詳細」ダイアログでの武装パック欄の弾数・燃料が、「現在値/最大値」の表示に変わります。

また、輸送部隊の場合は、武装パック欄に、【武装情報】に加えて【搭載部隊】ボタンが追加されます。ここで【搭載部隊】ボタンをクリックすると、その輸送部隊が現在搭載中の部隊の、兵器タイプミニアイコン・部隊名・編成機数が一覧で表示されます。

*「全滅部隊表」パレット

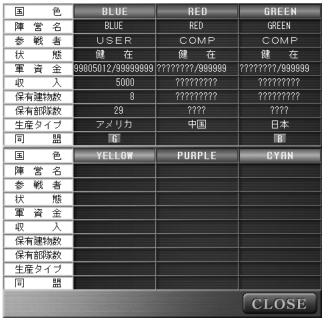
【Information】>【全滅部隊表】メニューで表示される「全滅部隊表」パレットには、全滅して戦場マップ上から去った自陣営の部隊が最大100部隊

分、一覧表示されます。

表示される項目は左から、「全滅日時」、部隊の「所属」、全滅時のX,Y「座標」、「部隊名称」です。

陣営関連情報

*「陣営情報」パレット



【Information】>【陣営情報】メニューを実行すると表示される「陣営情報」パレットでは、参戦陣営の「陣営名」、各陣営の「参戦者」プレイヤー、降伏しているかどうかなどの「状態」、現在の「軍資金」と上限軍資金、6時間ごとの「収入」、現在の「保有建物数」、現在の「保有部隊数」、「生産タイプ」、「同盟」の対象陣営が確認できます。

なお、自陣営以外の陣営の軍資金・収入・保有建物数・保有部隊数に関する情報はすべて秘匿されます。

*「状況表」パレット



【Information】>【状況表】メニューを実行すると、時間経過に沿った各陣営の勢力変遷を折れ線グラフで比較できる「状況表」パレットが表示されます。

パレット下部の5種類のボタンをクリックすると、表示される内容を切り替えできます。なお、敵陣営のグラフは表示されません。

- **【領土数】**：各陣営の建物の総数です。
- **【収入力】**：各陣営の軍資金収入額の変遷です。
- **【軍事力】**：索敵範囲内で把握できている各陣営の部隊数を、種類別に陣営色のバーグラフで表示したものです。
- **【撃破機数】**：各陣営が撃破した敵陣営部隊の機体数の変遷です。
- **【被害数】**：各陣営が失った部隊の機体数の変遷です。

*「戦果表」パレット

【Information】>【戦果表】メニューを実行すると、作戦日数に対する現在の経過日数や、軍資金の収支、部隊の生存率、建物の占有率など、全体的な戦果をまとめた「戦果表」パレットが表示されます。

その他の情報

*「履歴」パレット

環境設定で【履歴の保存】をオンにしてあった場合は、部隊が取った行動やイベントの内容が、履歴ファイルとして保存されます。

履歴ファイルの内容は、【Information】>【履歴】メニューを実行すると表示される「履歴」パレットで確認できます。



表示される項目は、行動を実行したときの「時刻」、その部隊のXY「座標」、行動内容・行動部隊・行動目標などを記した「出来事」、行動内容の詳細を記した「結果」です。敵陣営に関しては、索敵範囲内の部隊が取った行動だけが記録されます。索敵範囲外の敵部隊でも、その部隊が取った行動が自陣営の部隊に影響を及ぼしたときなどは、その敵部隊は「？」「Unknown」と表示されます。

項目の境界線をドラッグすると、表示幅を変更できます。

パレット左上の【▼】ボタンでは、一覧表示される行動・イベントを日

付別に絞り込みできます。また、パレット上部の【生産】～【燃料切れ】ボタンをクリックしてオフにすると、行動別の表示項目を絞り込めます。

*「ルール情報」パレット

【Information】＞【ルール情報】メニューを実行すると表示される「ルール情報」パレットでは、現在プレイ中のマップで採用されている選択ルールが表示されます。

　各ルールの詳細な内容については『ルール設定』（130ページ）を参照してください。

*「勝利条件」パレット

【Information】＞【勝利条件】メニューを実行すると表示される「勝利条件」パレットでは、プレイ中のマップで各陣営ごとに設定された勝利条件を確認することができます。

*指令書ダイアログ

【Information】＞【指令書】メニューを実行すると、シナリオマップのゲーム開始前に表示されたブリーフィング画面のうち、「作戦指令書」画面と「勝利条件」画面を再び呼び出すことができます。プレイの途中で背景設定や勝利条件を確認したいときなどに使用します。

部隊・連隊と建物の検索

*【次の部隊】【次の連隊】【次の建物】コマンド

【Find】＞【次の部隊】【次の連隊】メニューを実行すると、担当している部隊・連隊の中から、部隊番号が若い順に、部隊・連隊のいるヘックスが点滅し、その部隊・連隊が画面外にいるときに限って、センタリング表示されます。

　また、【Find】＞【次の建物】メニューを実行すると、自陣営の建物が順次点滅し、その建物が画面外にあるときに限ってセンタリング表示されます。ツールボックスの【次部隊】【次連隊】【次建物】ボタンでも同様にセンタリング表示されます。

ゲーム時間の停止・再開、速度調節

ゲーム中のカウント経過を一時停止する場合は、【Game】>【停止】メニューを実行するか、「BASIC」（マップ情報）パネルの【PAUSE】ボタンをクリックします。カウントが一時停止すると【PAUSE】ボタンが明るく点灯します。

一時停止を解除してゲームを再開するときは、【Game】>【進行】メニューを実行するか、再度【PAUSE】ボタンをクリックします。カウント経過中は【PAUSE】ボタンが暗い表示になります。

なお、ゲーム中のカウントの進行速度を調節したいときは、【Game】>【進行速度】メニューのサブメニューで、「1」（速い）～「10」（遅い）の10段階の速度の中から、自分の操作しやすい速度を選択できます。

マイ部隊・マイ連隊

*生き残った部隊を、別マップに投入可能に

マップに勝利したときに、戦場マップ上で生き残っている自陣営の部隊は、「マイ部隊」「マイ連隊」として登録・保存できます。登録したマイ部隊・マイ連隊は、新たに別のマップをプレイするときに、「軍団表」ダイアログ（67ページ参照）や「師団編成」（57ページ参照）で投入して出撃することができます。

いわば、激戦を戦い抜いた栄えある部隊を、いったん凱旋帰還させ、後でまた別の戦場に戦力投入するというイメージです。経験値を積んでレベルの上がった思い入れある部隊を、再び活用するための機能です。

マイ部隊・マイ連隊の仕組みは、成長した部隊を次のマップに引き継いでいくキャンペーンシナリオのシステムとも似ていますが、次に投入できるマップがキャンペーンマップのように決められていない点が大きく異なります。そのため、いったん勝利したマップに、再び同じマイ部隊・連隊を投入することも可能です。

■マイ部隊・マイ連隊の登録制限

マイ部隊・マイ連隊に登録できるのは、シナリオマップとノーマルマップで勝利したときだけです。キャンペーンマップでは、勝利しても、マイ部隊・マイ連隊を登録できません。マイ部隊への最大登録数は、空軍師団・

陸軍師団・海軍師団それぞれに30部隊、マイ連隊の最大登録数は3師団それぞれに6連隊です。

*「部隊確認」ダイアログ

勝利したマップで生き残った部隊は、「戦果報告」ダイアログ（19ページ参照）が閉じた後に表示される「部隊確認」ダイアログで、マイ部隊・マイ連隊に登録します。



ダイアログ左側には、そのマップで生き残って凱旋したプレイヤーが担当した帰還部隊が、師団別に一覧表示されます。

ダイアログ右側が、実際にユーザーが保持しているマイ部隊・マイ連隊の登録スロットになります。初めてマップに勝利したときは、まだマイ部隊・マイ連隊を登録していないので、このスロットはすべて空欄です。

ダイアログ左上の【空軍兵器】【陸軍兵器】【海軍兵器】ボタンでは、帰還部隊リストと登録部隊スロットに表示される部隊の師団タイプを絞り込むことができます。同様に兵器タイプ・コンボボックスでは、兵器タイプを絞り込むことができます。

※その時点で、輸送部隊に搭乗していた部隊は、搭乗状態が解除されて、独立した帰還部隊になります。

※変形可能な部隊は、自動的に車両形態に戻って、帰還部隊になります。

※その時点で耐久度・編成数・燃料・弾薬が損耗していた部隊は、自動的に補給・補充・修理が行なわれて帰還部隊になります。このとき、編成数の補充を受けると、その分、部隊レベルが均されてレベル低下します。

■マイ部隊・マイ連隊への登録と削除

ダイアログ下部の【登録】ボタンをオンにした状態で、帰還部隊リストの部隊を選択し、ヘックス型の登録部隊スロットをクリックすると、その部隊が、連隊または師団直属部隊に登録されます。

登録部隊スロットのマイ部隊・マイ連隊を登録から外すには、ダイアログ下部の【登録取消】ボタンをオンにした状態で、登録部隊アイコンをクリックします。

各部隊の詳しい情報を調べたいときは、ダイアログ下部の【部隊詳細】ボタンをオンにした状態で、登録済みの部隊をクリックして、「部隊詳細」ダイアログを呼び出します。

なお、登録部隊スロットに登録された部隊の総数や師団別登録数、それらを配置するときの費用は、ダイアログ左下に適宜表示されます。

※マイ部隊・マイ連隊に登録する部隊は、異なる生産タイプが混在していても構いません。

※連隊スロットの一番左端のスロットに登録した部隊が、マイ連隊のリーダー部隊になります。

■登録部隊の名称変更

登録部隊の部隊名称を変更したいときは、ダイアログ下部の【部隊名変更】ボタンをオンにした状態で、登録部隊アイコンをクリックし、名称入力ダイアログを呼び出します。

■登録部隊の武装交換

登録部隊の初期武装を武装交換したいときは、ダイアログ下部の【武装交換】ボタンをオンにした状態で、登録部隊アイコンをクリックし、「武装交換」ダイアログを呼び出します。

■マイ部隊・マイ連隊の保存

【CLOSE】ボタンをクリックし「部隊確認」ダイアログを閉じると、マイ部隊・マイ連隊が保存されます。なお、マイ部隊・マイ連隊に登録しなかった帰還部隊は、ダイアログが閉じると同時に、解散して消滅します。

*兵器の購入、マイ部隊・マイ連隊の再編成

メインメニュー画面で【INSPECTION】ボタンをクリックすると、登録

済みのマイ部隊・マイ連隊を確認するための「部隊確認」ダイアログが表示されます。

マップクリア時の「部隊確認」ダイアログと異なり、このダイアログでは、帰還部隊ではない別の兵器を部隊として購入したり、マイ部隊・マイ連隊を編成し直したりできます。

また、登録作業中に登録を一時的に取り消したり再登録するといったことはできなくなります。ここでは、【解雇】ボタンで登録を取り消しますが、取り消した部隊は左側のリストには戻らず、永久に失われます。

■兵器の購入

ダイアログ下部の【購入】ボタンをオンにすると、左側の部隊リストに、他の生産タイプも含めたすべての兵器がリストアップされます。ここで目的の兵器を選択して、登録部隊スロットをクリックすると、その部隊が連隊または師団直属部隊に登録されます。

このとき、プレイヤーが貯めた階級昇進用の戦果ポイントが、購入費の代わりに消費されます。一度購入してしまうと、たとえその部隊を解雇しても、消費された戦果ポイントは元に戻らないので注意してください。

■マイ部隊・マイ連隊の再編成

ダイアログ下部の【編成】ボタンをオンにすると、すでに登録してある部隊を別の連隊に移したり、連隊から師団直属部隊に移したり、連隊のリーダー部隊を変更したりできます。

この場合、ダイアログ右側の登録済み部隊をクリックすると、一時的に左側の暫定部隊リストに移ります。再度、暫定部隊リストの部隊をクリックしてから別の登録部隊スロットをクリックすると、移行が完了します。

なお、各連隊では、一番左端の部隊がリーダー部隊になります。

*マイ部隊の配置方法

登録したマイ部隊・マイ連隊は、その後いずれかのマップをプレイしたときのゲーム開始時の「軍団表」ダイアログ（67ページ参照)、または「師団編成」ダイアログで、生産部隊リストに登録し、戦場マップに配置することができます。

■部隊長・統合部隊長・連隊長・統合連隊長の場合

ゲーム開始時の「軍団表」ダイアログで、ダイアログ下部の【マイ部隊投入】または【マイ連隊投入】ボタンをオンにします。

すると右側に、マイ部隊・マイ連隊リストが表示されます。ここで投入

したいマイ部隊・マイ連隊を選択し、さらに左側の生産部隊リストで、入れ替えたい部隊または連隊をクリックすると、マイ部隊・マイ連隊が投入されます。

なお、投入したマイ部隊・マイ連隊を取り消すときは、ダイアログ下部の【投入取消】ボタンをオンにした状態で、左側の生産部隊リストから、取り消したいマイ部隊・マイ連隊をクリックします。

■師団長・統合師団長の場合

ゲーム開始時の「師団編成」ダイアログで、ダイアログ右側の【マイ部隊投入】または【マイ連隊投入】ボタンをオンにします。

すると左側に、マイ部隊・マイ連隊リストが表示されます。ここで投入したいマイ部隊・マイ連隊を選択し、さらに右側の生産部隊リストの空きスロットをクリックすると、マイ部隊・マイ連隊が投入されます。

なお、投入したマイ部隊・マイ連隊を回収するときは、ダイアログ右側の【マイ部隊回収】または【マイ連隊回収】ボタンをオンにした状態で、右側の生産部隊リストから、回収したいマイ部隊・マイ連隊をクリックします。

■配置時の制限

マイ部隊・マイ連隊の配置には、部隊レベルに応じた軍資金を必要とします。マイ部隊は部隊レベルが高いことが予想され、通常の部隊生産よりもかなり軍資金を消費することになるので注意してください。

そのマップに設定されたプレイヤー陣営の生産タイプと、配置するマイ部隊・マイ連隊の生産タイプが異なっていても構いません。

■配置後の処理と影響

マイ部隊・マイ連隊は、戦場マップ上では部隊アイコンの周囲が黄色の立体表示になります。同様に、軍団表・「UNIT」(部隊情報) パネル・簡易部隊表などでも、部隊名が青色表示されて区別されます。

一度戦場マップに出撃したマイ部隊・マイ連隊は、そのマップで勝利しないと再びマイ部隊・マイ連隊として登録・保存することができません。

キャンペーンマップ

*キャンペーンマップの概要

あらかじめ設定された複数のマップを、順番に段階的に攻略していくの

が、キャンペーンマップです。

キャンペーンマップでは通常、1枚目のマップに勝利しないと、2枚目のマップへと進めません。同様に、2枚目のマップに勝利しないと、3枚目のマップをプレイすることはできません。

*キャンペーンマップでの制限

■マップ設定・陣営色の固定

キャンペーンマップでは、1枚目のマップでプレイしたときのプレイヤー陣営の陣営色が、以後も使用されます。また、マップ設定にはいっさいの変更を加えることができません。

■部隊数の制限

キャンペーンマップでは、1陣営あたりの部隊数が、すべてのマップを通して最大999部隊に制限されます。

*成長した部隊の引き継ぎ

キャンペーンマップでは、1枚目のマップで生き残った部隊が次のマップへと引き継がれます。このため、戦闘経験を重ねてレベルが上がった部隊をより多く生き残らせて、先のマップに持ち込むほど、戦いを有利に展開できます。

ただし、キャンペーンマップで部隊が得られる経験値は、通常のシナリオマップまたはノーマルマップでの経験値を、キャンペーンのマップ総枚数で割った数値になるので、部隊の成長自体は鈍化します。

引き継がれたプレイヤー陣営の部隊の編成数・耐久度・燃料・弾薬が損耗していた場合は、すべてがそのままの状態で、新たなマップに配置されます。

兵器図鑑

『兵器図鑑』は、ゲームに登場する約800種類の兵器のうち、代表的なもの数百種類の3D画像が表示される、ゲーム本編とは別の独立したプログラムです。実機に関する説明（「兵器詳細」ダイアログでの兵器解説と共通です）も読むことができます。

兵器図鑑を起動するときは、Windowsの【スタート】ボタンをクリックし、表示される【スタート】メニューから【プログラム】をポイントします。続けてメニュー内のプログラムグループ「SystemSoft Game」内の「大戦

略センチュリオン」の中の「兵器図鑑」をクリックしてください。

■兵器図鑑のメイン画面



　兵器図鑑のメイン画面構成は、「兵器詳細」ダイアログに準じますが、兵器画像部分は3Dポリゴンで表示されます。これをマウスでドラッグすると、兵器を様々な角度から見ることができます。このとき画像右横の黄色いスライドバーを動かせば、表示比率を変更できます。

■兵器の選択



　画面に表示される兵器を切り替えるときは、【ファイル】＞【兵器を選択する】メニューを実行して「兵器選択」パレットを呼び出し、パレット上で目的の兵器をダブルクリックします。または、メイン画面の【前兵器】【次兵器】ボタンをクリックしても、表示される兵器が切り替わります。

編集機能

ゲーム開始時のマップ設定

*マップ設定変更ダイアログ

新規にゲームを始めたとき、マップ設定確認ダイアログ（13ページ参照）で【設定変更】ボタンをクリックすると、マップ設定変更ダイアログが表示されます。

※キャンペーンマップではマップ設定を変更できないため、【設定変更】ボタンは表示されません。

このダイアログでは、マップ作成時に設定されている各種項目の一部を変更することができます。



「参戦」陣営が3～6陣営ある場合は、最低でも2陣営を人間プレイヤー（階級名で指定）と【COMP】に設定しておけば、残りの陣営を【不参戦】に変更することもできます。そのとき、不参戦になった陣営が領有していた建物は中立に変更され、首都があった場合は大都市に格下げになります。

またその陣営の初期配置されていた部隊は、すべて削除されてマップがスタートします。同盟を結んでいる陣営を【不参戦】にするときは、あらかじめ同盟を解除してください。

なお、各項目の内容の詳細については、マップ設定確認ダイアログ（13ページ）とマップエディタ使用時の『マップ設定』（141ページ）を参照してください。

マップ設定を変更したら【決定】ボタンでダイアログを閉じます。

ルール設定

*ルールの種類と内容

『大戦略センチュリオン』では、あらかじめ用意されている「標準ルール」「簡易ルール」のルールセットをマップに適用したり、マップごとにあらかじめ設定されているルールセットの内容の一部を変更することができます。また、ユーザーが新たなルールセットを作成して使用することもできます。

ルールセット内で設定できる個別のルール内容は以下のとおりです。

※「★」は「標準ルール」での設定です。

■「陣営」関連ルール

●**陣営情報【公開】【非公開★】**：敵陣営・味方陣営（同盟陣営）の概要情報を、「陣営情報」「状況表」パレットで、プレイヤーが確認できるかどうかを選択できます。【公開】にすると、それまで不確かだった敵陣営や味方陣営（同盟陣営）の軍資金・収入・保有建物数・保有部隊数などが「陣営情報」パレットに表示されるようになります。

●**生産【あり★】【なし】**：初期配置された部隊以外に、ゲームの最中に新たに部隊を生産できるようにするかどうかの設定です。【なし】にした場合は、マップ上に部隊が初期配置されていなければなりません。詳しくは『部隊の生産・配置』（55ページ）を参照してください。

●**配置可能建物は首都から【無制限★】【8HEX以内】**：首都から離れた自陣営の建物に部隊・連隊を配置できるかどうかを選択できます。

●**占領耐久度【あり★】【なし】**：建物の占領時に、占領耐久度が減少する処理をするかどうかを選択できます。【なし】だと、占領部隊の編成数などにも関わりなく、1回の占領行動だけで占領が完了します。

●**建物の破壊【あり★】【なし】**：建物を破壊できるかどうかを選択できます。【なし】にすると、建物に対する「破壊」「射撃」は実行できなくなります。「修復」「補強」も必要がなくなるので実行できなくなります。また、一度架橋した仮設橋が破壊されることもなくなります。

●**首都の破壊【あり】【なし★】**：「建物の破壊」が【あり】のときにだけ、首都に対する破壊・射撃行動を、【あり】にするか【なし★】にするかを選択できるようになります。【あり】にすると、首都に破壊耐久度が設定され、首都に対して「破壊」「射撃」「修復」「補強」行動が取れるように

なります。それにともない、首都が破壊された陣営は敗北します。

●**勝利条件達成時の敗北陣営建物【達成国★】【中立国】**：最終的な勝利条件が達成されてゲーム終了となる前に、途中で敗北した陣営の処理をどうするか選択できます。【達成国★】では、敗北陣営の建物は、その陣営を滅ぼした陣営の所有に変更されますが、【中立国】では、滅ぼした陣営にかかわらず、中立状態へとリセットされます。

■「部隊」関連ルール

●**ZOC（支配地域）【あり★】【なし】**：部隊に隣接する周囲6ヘックスと真上・真下のヘックスに、敵への移動制限などの影響が生じるかどうかを選択できます。【なし】にした場合は、敵味方双方の移動がかなり自由になりますが、遭遇戦や迎撃などは【あり★】のときと同様に発生します。

●**補充/修理【あり★】【なし】**：戦闘で失われた編成数を補充したり、失われた機体の耐久度を、修理できるかどうかの設定です。【なし】にすると、補充も修理が行なわれなくなります。

●**索敵【あり★】【なし】**：部隊や建物の索敵機能を使うかどうかを選択できます。【なし】にすると、戦場マップ上のすべての敵部隊を視認できるようになります。この場合、遭遇戦は発生しなくなり、また「BASIC」（マップ情報）パネルの「索敵」ボタン群が無効になります。

●**隠蔽【あり★】【なし】**：「索敵」が【あり★】のときに、「隠蔽」能力のある部隊を隠蔽するかどうかを選択できます。隠蔽を【なし】にすると、部隊の持つ「隠蔽」能力が無効になります。

■【攻撃】関連ルール

●**迎撃【あり★】【なし】**：「迎撃」能力のある部隊が迎撃できるかどうかを選択できます。【なし】にすると、迎撃能力は無効になり、迎撃は起こらなくなります。同時に、「HQ MAP」（HQマップ）パネルの「迎撃」ボタン群が無効になります。

●**クリティカルヒット【あり★】【なし】**：戦闘時に、まれに致命的痛撃が発生するようにするかどうかを選択できます。【あり】では、リアルファイト表示時には部隊名が、簡易表示時には機数アイコン右側の「CRITICAL」がそれぞれ赤く点滅して、通常よりも大きな損害を相手部隊に与えることができます。

●**地上指定攻撃【あり】【なし★】**：【あり】にすると、地上部隊への攻撃

が可能な通常の間接攻撃武器やメガヘックス攻撃武器で、部隊ではなく地形ヘックスを攻撃目標として指定することができるようになります。この場合、索敵範囲外であっても、射程範囲内の地点なら自由に攻撃目標に指定できます。

着弾地点に居合わせた地上部隊には損害が出ますが、建物に損害は出ません。また、戦闘シーンでは、「UNKNOWN」とだけ表示されます。

■【同盟】関連ルール

●同盟建物への配置【あり】【なし★】：同盟陣営の建物に、プレイヤーの担当部隊・連隊を配置できるようにするかどうかを選択できます。【あり】にすると、同盟陣営の首都・空軍基地・陸軍基地・海軍基地に部隊を配置できるようになります。

●同盟建物での補充/修理【あり】【なし★】：同盟陣営の建物で、自陣営の部隊が補充・修理できるようにするかどうかを選択できます。

●同盟陣営への占領/攻撃【あり】【なし★▲】：同盟陣営に対しても占領・攻撃などを行なえるかどうかを選択できます。【あり】にすると、同盟陣営の部隊・建物に対して「攻撃」「射撃」「破壊」「占領」行動を取れるようになります。ただし、これらの敵対行動の結果、同盟関係は破棄されてしまいます。その場合、確認のダイアログが表示されます。同盟が破棄されたとき、同盟陣営の建物に収納中だった自陣営の部隊は、すべて削除されます。

*ゲーム開始時のルール設定

新規にゲームを始めたとき、マップ設定確認ダイアログ（13ページ参照）で【設定変更】ボタンをクリックし、表示されたマップ設定変更ダイアログで【ルール設定】ボタンをクリックすると、「ルール設定」ダイアログが表示されます。



マップには、あらかじめ特定のルールセットが設定されています。本製品に収録されているマップには、「標準ルール」「簡易ルール」のルールセットが設定されています。他のユーザーが作成したマップには、ユーザーオリジナルのルールセット

や、マップに固有の「カスタム」ルールセットが設定されている場合もあります。

そのマップに、別のルールセットやオリジナルで作成しておいたルールを使用したいときは、「ルール：」コンボボックスで目的のルールセットを選択します。

「カスタム」ルールセットを選択した場合は、ルールセットの内容の一部に、この段階で変更を加えることもできます。

なお、ここでのルール内容の変更は、あくまで一時的な変更で、保存してあるルールセットには変更が加えられません。

ルールを決めたら【設定終了】ボタンをクリックします。

*ルールの作成と保存



ルールセットを作成するときはメインメニュー画面で【RULE EDIT】ボタンを実行して、「ルール選択」ダイアログを呼び出します。ここには、新しいルールセットを登録するための20個のスロットが用意されています。

ルールを作成するときは任意のスロットを選択してダブルクリックするか、【編集】ボタンをクリックします。すると「ルール設定」ダイアログが表示されます。ここで各選択肢を設定し、「ルール：」欄で全角6文字以内で名称を付けて【設定終了】ボタンをクリックすると、作成したルールが保存されます。作成したルールセットに、あとで修整を加えるときも同様の手順を踏みます。

※マップエディタを使用してルール編集を行なうこともできます。その場合は、ユーザーオリジナルのルールセット内容や、オリジナルの「カスタム」ルールセット内容をマップごとに埋め込むことも可能です。

生産タイプ編集

*オリジナルの生産タイプを100種類追加可能

『大戦略センチュリオン』には、あらかじめ日本・アメリカ・ロシア・ドイ

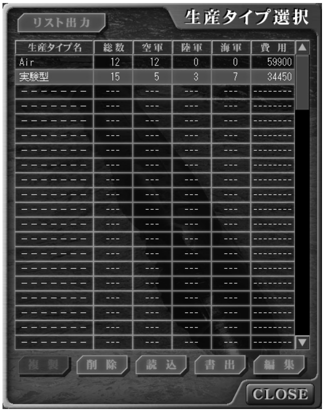
ツ・イギリス・フランス・イタリア・スウェーデン・イスラエル・インド・中国・韓国の12種類の生産タイプが用意されていますが、ユーザーがオリジナルの生産タイプを作成して、ゲーム中で使用することができます。

作成した生産タイプは、別ファイルとして書き出したり、それを読み込んだりもできます。

■「生産タイプ選択」ダイアログ

生産タイプを作成するときはメインメニュー画面で【TYPE EDIT】ボタンを実行して、生産タイプ選択ダイアログを呼び出します。

※マップエディタを使用して生産タイプ編集を行なうこともできます。



ダイアログには、オリジナルの生産タイプを保存するためのスロットが100個分用意されています。

「生産タイプ選択」ダイアログでは、保存してある生産タイプの、「生産タイプ名」、登録してある兵器の種類の「総数」、登録してある兵器の「空軍」「陸軍」「海軍」の師団タイプ別の数、それらをすべて生産したときの「費用」を確認できます。

●生産タイプの新規作成

生産タイプを新規作成するときは、任意のスロットを選択してダブルクリックするか、【編集】ボタンをクリックします。すると「生産タイプ編集」ダイアログが表示されます。

●生産タイプの【複製】

既存の生産タイプや、保存済みのユーザー生産タイプを、任意の空きスロットに複製することもできます。複製するときは、まず複製先の空きスロットを選択して【複製】ボタンをクリックします。すると「生産タイプの複製」ダイアログが表示されるので、複製元にしたい生産タイプを選択して【OK】ボタンをクリックします。

●生産タイプの【編集】

作成・保存済みの生産タイプを再編集するときは、目的の生産タイプのスロットを選択して、【編集】ボタンをクリックします。すると「生産タイプ編集」ダイアログが表示されます。

●生産タイプの【書出】

保存してあるユーザー生産タイプのスロットを選択して、【書出】ボタンをクリックすると、その生産タイプをユーザ定義生産タイプファイル（拡張子「.upd」）として出力することができます。

●生産タイプの【読込】

書き出してあったユーザ定義生産タイプファイル（拡張子「.upd」）を読み込むときは、任意の空きスロットを選択して、【読込】ボタンをクリックします。

●生産タイプの【削除】

保存してある生産タイプのスロットを選択して、【削除】ボタンをクリックすると、その生産タイプを削除できます。

●生産タイプの【リスト出力】

保存してあるユーザー生産タイプのスロットを選択して、【リスト出力】ボタンをクリックすると、その生産タイプをカンマ区切りのテキストファイルとして出力することができます。

*「生産タイプ編集」ダイアログ

生産タイプの内容を編集するダイアログです。生産タイプを作成するときは、まず「生産タイプ名」を全角7文字以内で入力します。これは、ゲーム開始時のマップ設定確認ダイアログなどでも表示される名称です。

ダイアログ左側には、生産タイプに組み入れることができる兵器が一覧表



示されます。ダイアログ右側の「登録兵器」リストが、現在編集中の生産タイプの内容になります。

【空軍兵器】【陸軍兵器】【海軍兵器】の各ボタンと、兵器タイプ・コンボボックスを利用することで、双方のリストに表示される兵器の師団タイプを絞り込むことができます。

■生産タイプへの兵器の登録と削除

【追加】ボタンをオンにした状態で、兵器リストで兵器クリックすると、その兵器が「登録兵器」リストに登録されます。「登録兵器」リストの兵器を登録から外すには、【削除】ボタンをオンにした状態で、その兵器をクリックします。

各兵器の詳しい情報を調べたいときは、【兵器詳細】ボタンをオンにした状態で目的の兵器をクリックし、「兵器詳細」ダイアログ（59ページ参照）を呼び出します。

なお、「登録兵器」リストに登録された兵器の総数や種別数、それらを生産したときの費用は、ダイアログ右上の情報欄に適宜表示されます。

■生産タイプの保存

編集中の生産タイプを保存するときは、【保存】ボタンをクリックします。保存を行なっても、生産タイプ編集ダイアログは閉じないので、そのまま作業を継続することもできます。その場合も、再度【保存】を行なえば、同じ生産タイプスロットに上書きで保存が行なわれます。

生産タイプ編集ダイアログを閉じるときは、【CLOSE】ボタンをクリックします。

マップエディタ

マップエディタの概要

マップエディタでは、オリジナルのマップデータ作成だけでなく、既存のマップデータに変更を加えて楽しむこともできます。また、歴代の大戦略シリーズのマップデータを開いて編集することも可能です。

■マップエディタの起動方法

マップエディタを起動するときは、Windowsの【スタート】ボタンをクリックし、表示される【スタート】メニューから【プログラム】をポイントします。メニュー内のプログラムグループ「SystemSoft Game」内の「大戦略センチュリオン」の「マップエディタ」をクリックしてください。

マップの新規作成・読み込み・保存

*マップの新規作成

新たにマップを作成するときは、【ファイル】>【新規作成】メニューを実行します。すると全面が「海」の地形で構成された64×64ヘックスのマップが表示されます。マップサイズは後から変更ができます。

*マップの読み込み

■マップの読み込み

作成途中で保存しておいた中間マップデータ（拡張子「.dct」）や、本製品のノーマルマップデータ（拡張子「.dcn」）、シナリオマップデータ（拡張子「.dcs」）を読み込むときは、【ファイル】>【マップを開く】メニューを実行します。

■歴代の大戦略シリーズのマップの読み込み

『リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0』（拡張子「.drm」）、『大戦略パーフェクト2.0』（拡張子「.ds2」「dm2」）、『大戦略パーフェクト2.0DX』（拡

張子「.dxm」「.dxs」)、『現代大戦略2005』(拡張子「.n5s」「n5m」)のマップデータを読み込むことができます。

読み込むときは、【ファイル】>【大戦略シリーズマップを開く】メニューを実行します。このとき、一部の初期配置部隊や設定に関しては、変更が加えられることがあります。

*マップの保存

■中間マップデータの保存

作成途中のマップデータを保存するときは、【ファイル】>【中間ファイルで名前を付けて保存】メニューを実行します。中間データ形式(拡張子「.dct」)で、ファイルが保存されます。

一度中間データを保存すれば、以後は【ファイル】>【中間ファイルで上書き保存】メニューで、その中間データに上書き保存が行なわれます。

この形式のファイルは、そのままではゲーム中でプレイできない形式ですが、設定の不整合を含めて、マップ上のすべての作業途中のデータが保存されます。ただし下絵のデータは、中間データには保存されません。

■マップデータファイルの保存

実際にゲーム中でプレイ可能な、最終的なマップデータ形式でファイルを保存するときは、【ファイル】>【ノーマルマップファイルとして保存】【シナリオマップファイルとして保存】メニューを実行します。前者はノーマルマップ(拡張子「.dcn」)、後者はシナリオマップ(拡張子「.dcs」)として保存されます。

保存場所は通常、『大戦略センチュリオン』がインストールされたディレクトリ内にある「map」フォルダを選択します。

プレイ可能なマップデータとして保存する場合、設定の整合性の矛盾や設定漏れがないかなどが自動的にチェックされます。不備を修正しない限り、この形式では保存ができません。

※キャンペーンマップデータについては『キャンペーンマップの作成・編集』(155ページ)を参照してください。

マップエディタの基本操作

*4つの配置モード

マップ上に配置できる要素は、地形・部隊・ラベル・国境線の4種類があ

り、それぞれ専用のモードで配置を行ないます。

●地形配置モード：地形を描画するモードです。

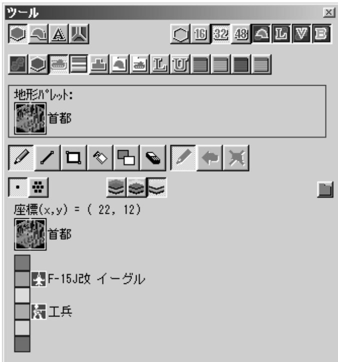
●部隊配置モード：部隊を配置するモードです。

●ラベル配置モード：マップ上の特定地点・建物に地名などの地形ラベルを貼ったり、建物に勝敗条件をラベルを貼るモードです。

●国境線配置モード：国境線を配置するモードです。

※モード切り替えは、【編集】>【〜配置モード】メニューか、「ツール」パレット上の各モード切り替えボタンを実行します。

*「ツール」パレット



【ウィンドウ】>【ツール】メニューを実行すると、「ツール」パレットが表示されます。

パレット上には、各モードへの切り替えボタン群、マップの表示方法を切り替えるボタン群、各種パレットを呼び出すためのボタン群、選択中の地形・部隊アイコン表示、地形描画に使用する描画種類・ペン種類ボタン群、部隊配置に使用するツールボタン群、下絵の表示方法を変更するボタン群が配置されています。

ボタンは、現在のモードで使用できるものだけがアクティブになります。また、アクティブなボタンにマウスポインタを重ねると、そのボタン名がヘルプチップとして表示されます。

配置などの操作を行なうときは、モード切り替えボタンでモードを選択し、必要に応じて各種パレットを表示、ツールボタン群でツールを選択してマップ上でツールを使用するというのが、基本的な操作の流れになります。

■拡張情報

「ツール」パレット右下の「拡張情報を表示」ボタンをクリックすると「ツール」パレットが拡張され、マウスポインタが置かれたヘックスのXY座標と地形アイコン・地形名、さらに配置された部隊の兵器タイプミニアイコンと部隊名が、高度階層順に表示されます。この場合、収容・搭乗した部隊は表示されません。

*「HQマップ」パレット

【ウィンドウ】>【HQマップ】メニューを実行すると、「HQマップ」パレットが表示されます。表示要素は【イメージ】【建物】で切り替えできます。

■表示範囲の移動

マップの表示範囲を移動させたいときは、「HQ」パレット上で、目的の場所をクリックするか、四角い白枠をドラッグします。

※表示範囲はウィンドウのスクロールバーでも移動できます。また、シフトキーを押しながら右クリックすると、マップ上のマウスポインタが掌ツールになります。この状態でドラッグすると、表示範囲を移動できます。

マップ全体の設定

マップを作成するときは、地形・部隊・ラベルを配置する前に、マップ全体に関する設定を先に済ませておきます。

*マップサイズの変更



マップを新規作成すると横64×縦64ヘックスのマップサイズが自動的に使われます。これを変更するには、【編集】>【マップサイズの変更】メニューを実行します。

「マップサイズの変更」ダイアログでは、「横幅」と「縦幅」をそれぞれ、「48」「64」「128」「256」ヘックスのいずれかのサイズから選択できます。このとき、どこを基準点の「アンカー」にしてサイズ変更を行なうのか、アンカーボタンで設定します。

横48ヘックス×縦128ヘックスといった縦長マップなど、組み合わせ次第でいろいろなサイズのマップを作成することができます。

※作成途中のマップを、大きなサイズから小さいサイズへサイズ変更すると、配置済みの地形が一部削除されます。小さいサイズから大きいサイズへの変更では、新たな拡張部分には海の地形が暫定的に描かれます。

※下絵を読み込んであったマップでサイズを変更すると、下絵がクリアされてしまいます。その場合、もう一度下絵を読み込み直してください。

*下絵の活用

■下絵の読み込み

マップ作成時は、地図などの下絵を参照しながら作業すると便利です。

【ファイル】＞【下絵を開く】メニューを実行すると、あらかじめスキャナなどで取り込んでおいたビットマップ形式のファイル（拡張子「.bmp」）やJPEG形式のファイル（拡張子「.jpg」「.jpeg」）を読み込んで、下絵として表示することができます。

■下絵を貼り付ける

クリップボードにビットマップ形式またはJPEG形式の画像データがあるときに、【ファイル】＞【下絵を貼り付ける】メニューを実行すると、クリップボードデータがマップ全体に貼り込まれて下絵として表示されます。

■下絵の移動

読み込んだり貼り付けた下絵は、【ファイル】＞【下絵を移動する】メニューで表示される「下絵位置」ダイアログで位置や表示比率を変更できます。

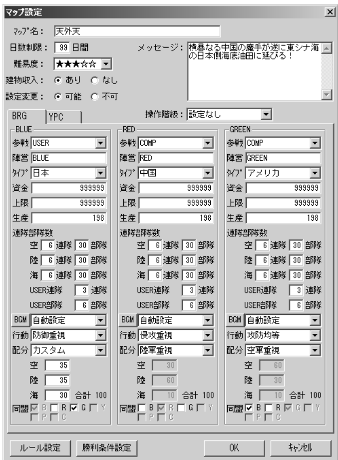
■下絵の表示方法

下絵を読み込んである場合、【ツール】>【マップの描画方法】>【下絵のみ】【マップのみ】【透過】メニューのいずれかを選択することで、下絵の表示方法を選択できます。

*マップ設定

マップデータには、マップ全体に関する各種項目や初期パラメータを、あらかじめ埋め込んでおくことができます。これがマップ設定です。

マップ設定は【編集】＞【マップ設定】メニューを実行すると表示される「マップ設定」ダイアログで行ないます。



なお設定された項目は、実際のゲーム中ではマップ設定変更ダイアログ（129ページ参照）で、確認と一部の項目の変更ができます。

- **●マップ名：** 全角20文字（半角40文字）以内で設定することができます。
- **●日数制限：** ゲームの制限日数を、「1」～「99」の範囲で設定できます。
- **●難易度：** ゲームの難しさである「難易度」として表示される項目を、「☆☆☆☆☆」（もっとも

やさしい）～「★★★★★」（もっとも難しい）までの6段階から選択できます。ただしこれは実際の難易度ではなく、マップの作者からプレイヤーに向けた目安表示に過ぎません。

●**建物収入**：建物群から、軍資金の収入を得るかどうかを設定できます。

●**設定変更**：ゲーム時にプレイヤーがマップ設定変更できるかどうかを設定できます。

●**メッセージ**：「新規ゲーム」ダイアログのコメント欄などに表示される説明文を、全角256文字まで入力することができます。

●**操作階級**：プレイヤー階級に関係なく、操作時の階級をマップに固定で設定できます。

●**参戦**：6つに色分けされた陣営ごとに、担当プレイヤーを設定します。人間プレイヤーの担当ならば【USER】、コンピュータの担当ならば【COMP】、その陣営が登場しない場合は【不参戦】にします。
【不参戦】の場合は、その他の項目を設定することができません。

●**陣営**：各参戦陣営には、全角8文字（半角16文字）以内で任意の陣営名を付けることができます。

●**タイプ**：各参戦陣営には、兵器の生産タイプを割り当てておかなければいけません。あらかじめ用意された12種類の生産タイプとユーザーが作成したオリジナルの生産タイプを指定することができます。
オリジナルの生産タイプを作成・編集するときは【ファイル】>【生産タイプ編集】メニューで、「生産タイプ選択」ダイアログを呼び出します。詳しくは『生産タイプ編集』（133ページ）を参照してください

●**資金**：ゲームの開始時に、その陣営が所持することになる軍資金を、「0」～「99999999」の範囲で設定することができます。

●**上限**：ゲーム中に、その陣営が所持できる軍資金の上限です。

●**生産**：陣営ごとに生産できる部隊の上限数を、「1」～「999」の範囲で指定できます。

●**連隊部隊数**：空陸海それぞれの師団の連隊・直属部隊数を設定できます。また、プレイヤーの担当連隊数・部隊数を「USER」欄で指定できます。

●**【BGM】**：BGMとして演奏する曲を「bgm」フォルダに追加していた場合は、コンボボックスで選択できます。このとき、【BGM】ボタンをクリックすると選択中の曲を試聴できます。

●**行動**：コンピュータが陣営担当したときの、思考ルーチンの傾向です。
侵攻重視：果敢に攻撃・前進・占領を繰り返す攻撃型の思考です。

防御重視：敵陣営からの攻撃に対して防御を固める防衛型の思考です。

攻防均等：情勢を見ながら攻撃と防御を程よくこなす思考です。

●**配分**：その陣営の生産をコンピュータが担当したときに、生産される部隊の空・陸・海の予算配分を左右する生産思考ルーチンです。どの師団を重視するか10種類から選択できます。【カスタム】を選択すると、「空」「陸」「海」欄にパーセンテージを入力して、自由に比率を設定することができます。

●**同盟**：参戦陣営ごとに「同盟」欄で他の陣営色にチェックを入れると、その陣営と相互に同盟関係を設定できます。

■ルール設定

マップごとに適用されるルールセット（130ページ参照）を、あらかじめマップデータに設定しておくことができます。

設定を行なうときは「マップ設定」ダイアログ下部の【ルール設定】ボタンをクリックして、「ルール設定」ダイアログを呼び出し、「ルール：」コンボボックスで、適用したいルールセットを指定します。

ルールセットは、あらかじめ用意されている「標準ルール」「簡易ルール」の2種類と、ユーザーが新たに作成したオリジナルのルールセット20種類の中から選択することができます。

ユーザールールセットを選択した場合は、そのルール設定内容がマップデータに埋め込まれます。また、ユーザールールセットに対して、ここで変更を加えると、その変更内容もマップデータに埋め込まれます。このとき、保存してあった元のユーザールールセットには変更が加えられません。

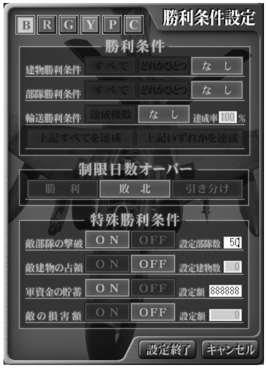
ルールセットとは無関係に、そのマップに固有のオリジナルルール設定をマップデータに埋め込んでおくことも可能です。その場合は、【カスタム】ルールセットを選択して、各ルール項目を設定します。

●オリジナルのルール作成

ユーザールールセットは【ファイル】>【ルール作成】メニューで表示される、「ルール選択」ダイアログ（133ページ参照）で作成します。

■勝利条件設定

通常、敵陣営のすべての首都を占領するか、敵陣営のすべての部隊を撃破して戦場マップ上から駆逐すると、そのマップでの勝利になりますが、建物や部隊に勝敗条件ラベルを貼り付けた場合は、より詳細な勝利条件を設定することができます。



勝利条件は、「マップ設定」ダイアログ下部の【勝利条件設定】ボタンで表示される「勝利条件設定」ダイアログで設定します。

ここで、参加陣営ボタンをクリックして、陣営ごとに勝利条件を設定します。

●勝利条件

★建物勝利条件：【すべて】を選択した場合は、勝敗条件ラベルの貼られたすべての建物を占領しなければ、勝利条件を満たしたことになりません。【どれかひとつ】を選択した場合は、そのうちのひとつでも占領すれば、勝利条件が成立します。

★部隊勝利条件：【すべて】を選択した場合は、勝敗条件ラベルの貼られたすべての部隊を撃破しなければ、勝利条件を満たしたことになりません。【どれかひとつ】を選択した場合は、そのうちのひとつでも撃破すれば、勝利条件が成立します。

★輸送勝利条件：輸送勝利条件とは、特定の部隊を輸送目標地点まで輸送または移動（自ら移動しても構いません）するという特別な勝利条件です。輸送目標地点まで、どれだけの数の部隊を輸送したらいいのか、「達成率」欄でパーセンテージ設定できます。達成率は、部隊数ではなく編成数に対するパーセンテージです。

輸送目標地点は、輸送の勝敗条件ラベルを貼った部隊ごとに個別に設定します。輸送勝利条件が設定された部隊を、輸送目標地点まで移動・輸送すると、その地点で部隊が自動的に回収されてマップ上から消えます。同時に、回収部隊の編成数がカウントされ、達成機数に達すると勝利条件を満たしたとみなされます。

なお、自陣営の輸送の勝敗条件が設定された部隊が戦闘で損害を受け、輸送勝敗条件達成機数を下回ると、その時点でその陣営は敗北します。

★【上記すべてを達成】【上記いずれかを達成】：【建物勝利条件】【部隊勝利条件】【輸送勝利条件】が複数設定してあった場合に、すべてを満たせば勝利するか、どれかひとつでも満たせば勝利にするか設定します。

●制限日数オーバー：制限日数が経過した時点で、その陣営が【勝利】【敗北】【引分】のどの状態になるかを選択できます。

●特殊勝利条件：「敵部隊の撃破」「敵建物の占領」「軍資金の貯蓄」「敵の

損害額」の4つについて、数値目標の勝利条件を設定できます。主に通信対戦で使います。他に勝利条件が設定されていても、特殊勝利条件のいずれかを満たせば、即座に勝利となります。

*シナリオ設定

シナリオマップでは、ゲーム開始時に表示される、新聞記事風のシナリオ解説ブリーフィング画面、「作戦指令書」「勝利条件」画面、シナリオクリア時のエンディング画面の各文章を、マップに組み込むことができます。
※ノーマルマップには、シナリオ設定は保存されません。

シナリオ設定は【編集】>【シナリオ設定】メニューで表示される「シナリオ設定」ダイアログで行ないます。

■各文章の表示

「勝利条件」画面以外の3種類の文章は、チェックボックスで表示のオンオフを設定できます。

■表示方法の選択

新聞記事風のブリーフィング画面、「作戦指令書」画面では、表示方法を【ページ】めくり式か、【スクロール】表示にするか選択できます。

●ブリーフィング

★見出し：新聞風の大見出しを全角11文字以内で入力することができます。

★小見出し：大見出しの下に表示される小見出しで、全角20文字以内で入力することができます。

★本文：全角2400文字以内で記述することができます。

★ブリーフィング画像：「シナリオ設定」ダイアログ右上のボックスをクリックすると、「ブリーフィング画面ビットマップの設定」ダイアログが表示されます。ここでビットマップ画像ファイル（拡張子「.bmp」）を選択すると読み込まれて、実際のブリーフィング画面の左下に表示されるようになります。画像サイズは横216ピクセル×縦160ピクセルが原寸ですが、それ以外のサイズの場合は、自動的に縦横比率固定で拡大縮小されて表示されます。

●作戦指令書

★作戦名：「作戦指令書」画面の小見出しで、全角20文字以内でです。

★本文：作戦内容の本文を、全角1200文字以内で記述できます。

●勝利条件

★勝敗条件：「勝利条件」画面の、勝敗条件本文を、全角140文字以内で

記述することができます。実際の勝敗条件ラベルなどの設定と矛盾しないように気を付けてください。

★参戦陣営：「勝利条件」画面で表示される参加陣営を、全角224文字以内で記述することができます。実際の参戦陣営の設定と矛盾しないように気を付けてください。

●エンディング

★見出し：新聞風の大見出で、全角20文字以内で入力することができます。

★本文：エンディング本文を、全角1200文字以内で記述できます。

★エンディング画像：ブリーフィング画像と同様の方法で画像を読み込んで、実際のエンディング画面の左下に表示します。

■【ブリーフィング】【エンディング】ボタン

実行すると、ブリーフィング画面、エンディング画面のプレビューを確認できます。【開始】または【閉じる】でプレビューを終了できます。

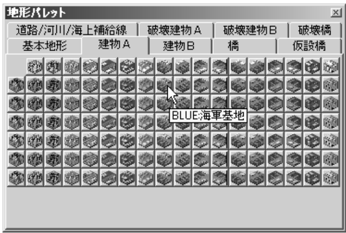
※【編集】＞【ブリーフィングプレビュー】【エンディングプレビュー】メニューでも同様にプレビューを確認できます。

地形の描画

マップに地形を描くときの基本的な操作手順は以下のとおりです。

①地形配置モードに切り替えます。

②「地形パレット」を表示し、描画したい地形ボタンを選択します。



※「地形パレット」では【基本地形】【建物A】【建物B】【橋】【仮設橋】【道路/河川/海上補給線】【破壊建物A】【破壊建物B】【破壊橋】の9種類のタブで、パレット内の地形種類を切り替えることができます。また、地形ボタンの上にマウスポインタを重ねるとその地形名がヘルプチップとして表示されます。

※選択した地形は、「ツール」パレット上の「地形パレット：」欄に実寸でアイコン表示されます。

※マップ上で描画済みの地形ヘックスを右クリックすると、その地形が描画対象として選択されます。

③「ツール」パレット上のボタン群で、描画種類やペン種類を選択します。
④マップ上でマウスをクリックするか、始点から終点までドラッグすると、選択した地形が描画されます。

■描画種類

「ツール」パレット上のボタンと【ツール】>【描画種類】メニューで選べる描画種類には以下の種類があります。

- **【ペン】**：ヘックスをクリックすると、その地点だけに地形を描画できます。ドラッグすると連続して描画できます。
- **【線】**：ドラッグすると描画対象のヘックスが線状に仮表示され、終点でマウスボタンを離したときに描画が実行されます。
- **【箱塗り】**：ドラッグすると描画対象のヘックス範囲が箱状に仮表示され、終点でマウスボタンを離したときに描画が実行されます。
- **【塗りつぶし】**：クリックした地形と同じ地形範囲を、選択中の地形で塗り潰します。
- **【コピー】**：ドラッグするとコピー範囲が灰色の箱状に仮表示され、終点でマウスボタンを離すと、コピー範囲を移動できるようになります。この後、別の地点でもう一度クリックすると、ペーストが確定します。
- **【道路/河川/海上補給線削除】**：選択されている地形とは無関係に、地形上に敷かれている道路/河川/海上補給線だけを削除できます。ドラッグすると連続して削除できます。

■ペン種類

「ツール」パレット上のボタンと【ツール】>【ペン種類】メニューで選べるペン種類には、地形を1ヘックスだけ描画できる【シングルヘックス】と、中心点1ヘックスと周囲6ヘックスの計7ヘックスまとめて描画できる【メガヘックス】があります。

*特殊な地形

■首都と配置可能地形

各陣営には必ず1つずつ首都を配置しなければいけません。

また、部隊を配置する場合は、兵器の所属に応じて、配置可能な地形を描画しておかなければいけません。

■海軍基地・港・橋・仮設橋、破壊された海軍基地・港・橋

これらの地形には、マップ上での海岸線の向きや橋などの形状に合わせて、複数のヘックスグラフィックが用意されています。橋・仮設橋には出入

口がある点にも気をつけてください。

■道路・河川・深河川・凍結河川

道路地形・河川地形・深河川地形・凍結河川地形は、たとえ別の描画種類とペン種類を選択していても、強制的に描画種類が「線」、ペン種類が「シングルヘックス」に固定されます。

また、道路河川類は、他の地形の上に重なって描画されます。

■ミサイル基地

ミサイル基地のヘックス上で右クリックしたときの【プロパティ】メニューを実行すると、「弾道ミサイル設定」が表示されます。

「ミサイル種類：」で、そのミサイル基地から「射撃」できる弾道ミサイルを設定できます。ミサイルは、その陣営の生産タイプ以外のものも選択できます。また「ミサイル数：」では弾頭数を「0」～「10」の範囲で、「発射間隔：」では次弾が発射できるようになるまでの時間を「0」～「255」の範囲で設定できます。

■空白地形

空白地形には、いかなる部隊も進入できません。

この特性を利用して、マップの一部だけを進入禁止エリアにしたり、マップの上下左右に帯状に配置して、規格外のサイズのマップを擬似的に作成することも可能です。

*「建物数情報」パレット

マップ上に配置した陣営ごとの建物数と軍資金収入額は、「建物数情報」パレットで確認することができます。表中の数字は上段が建物数、下段が得られる軍資金を表わしています。

部隊の配置

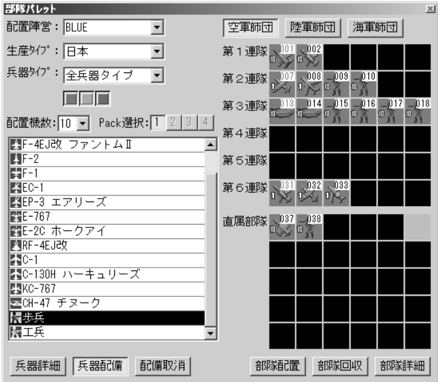
マップに部隊を配置するときの基本的な操作手順は以下のとおりです。

①部隊配置モードに切り替えます。

②「部隊パレット」を表示し、「配置陣営：」で、配置したい部隊の陣営を選択します。すると『マップ設定』（141ページ参照）でその陣営に設定しておいた生産タイプの兵器が兵器リストに表示されます。

③【兵器配備】をオンにした状態で、師団に配備したい部隊を選択します。

※「兵器タイプ：」と赤緑青の師団タイプボタンのオンオフで、リスト



に表示される兵器タイプを絞り込むことができます。

※配備先の師団は【空軍師団】【陸軍師団】【海軍師団】で切り替えます。

※「配置機数：」では、師団配備する部隊の編成機数を設定できます。

※「Pack選択：」ボタン群では、師団配備する部隊の武装パックを設定できます。

④師団の連隊・直属部隊スロットをクリックすると、選択した部隊が師団に登録されます。連隊では、左端に配備した部隊がリーダーとなり、編成数表示が赤字表示されます。

※師団への配備登録を取り消すときは、【配備取消】をオンにした状態で、師団に登録済みの部隊をクリックします。すると登録が取り消されます。

⑤マップ上にも連隊・部隊を初期配置する場合は、【部隊配置】をオンにします。

⑥師団に配備登録済みの部隊を選択し、マップ上の地形をクリックすると、選択した部隊が配置されます。

※部隊を配置できる地形は、その部隊が進入可能な地形に限られます。

※マップへの配置を取り消すときは、【部隊回収】をオンにした状態で師団の部隊をクリックします。するとマップ上から部隊が回収されます。

■部隊描画種類

「ツール」パレット上のボタンと【ツール】>【部隊描画種類】メニューで選べる配置ツールには以下の種類があります。

● **【部隊配置】**：ヘックスをクリックすると、部隊を配置できます。

● **【部隊移動】**：配置済みの部隊がいるヘックスをクリックすると、そのヘックスが半透明の白色表示になります。続けて、別の地点でもう一度クリックすると、元の地点から部隊が削除され、新たな地点へと部隊が移動します。

●【部隊回収】：このツールでマップ配置済みの部隊をクリックすると、師団の配置登録リストに部隊が回収されます。

■収容配置と搭載配置

部隊を建物に収容した状態で配置する場合は、収容可能な建物をクリックして、【ここに収容】を選択します。

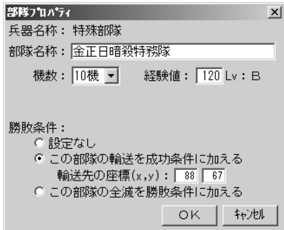


※収容可能な建物の真上に配置したい場合は、【ここに配置】を選択します。

輸送部隊に搭載した状態で配置する場合は、【ここに搭載】を選択します。

＊「部隊プロパティ」ダイアログ

配置した部隊を右クリックして【プロパティ】メニューを実行すると、「部隊プロパティ」ダイアログが表示されます。



■部隊名称

全角16文字以内で任意の部隊名称を付けることができます。初期状態の部隊名称は、兵器名称と同一です。

■機数

配置済みの部隊の編成数を変更できます。

■経験値

配置した部隊の初期経験値を「0」～「250」の範囲で入力できます。経験値によって、部隊レベル「Lv」もE→D→C→B→A→☆と変化します。

初期状態の部隊名称は、兵器名称と同一の名称になっています。

■部隊の勝敗条件ラベル

「部隊プロパティ」では、配置した部隊に勝敗条件ラベルを貼ることができます。貼った場合は、「勝利条件設定」ダイアログ（143ページ参照）での設定も忘れないでください。

★輸送勝敗条件

「勝敗条件：」欄で【この部隊の輸送を成功条件に加える】を選択すると、輸送の勝敗条件ラベルが貼られます。その場合、「輸送先の座標（x,y）：」を指定する必要があります。

輸送の勝敗条件ラベルは、人間プレイヤーの担当陣営の部隊にしか貼れ

ません。

★部隊勝敗条件

「勝敗条件：」欄で【この部隊の全滅を勝敗条件に加える】を選択すると、部隊全滅の勝敗条件ラベルが貼られます。自陣営の部隊に設定した場合は、その部隊が全滅すると、敗北したとみなされます。

■「部隊ラベル一覧」パレット

部隊に貼った勝敗条件ラベルは、【ウィンドウ】>【部隊ラベル一覧】メニューで表示される「部隊ラベル一覧」パレットで確認することができます。

「部隊ラベル一覧」パレットには、その部隊の兵器タイプ「Tp.」のミニアイコン、「部隊名」、「陣営色」、部隊のXY「座標」、「勝敗条件」の内容（輸送の勝敗条件の場合は「輸」の表示と目標のXY座標、通常の勝敗条件の場合は「勝敗条件」と表示）が表示されます。

「部隊ラベル一覧」パレットで部隊をダブルクリックすると、部隊のいるヘックスが点滅し、その部隊が画面外にいるときに限ってセンタリング表示されます。

*部隊配置後のその他の右クリックメニュー

■【詳細】

配置した部隊の「部隊詳細」ダイアログ（118ページ参照）を見るときは、部隊を右クリックして【詳細】を実行します。

■【武装交換】

複数の武装を装備した部隊を武装交換したいときは、部隊を右クリックして【武装交換】を実行します。武装交換の方法は『行動――武装交換』（90ページ参照）に準じます。

■【変形】

「変形」能力がある部隊を、一度配置した後で、もう一方の形態に変更したい場合は、部隊を右クリックして【変形】を実行します。

一度変形した部隊は、再度変形で、元の形態に戻すことができます。

■【所属変更】

配置後の部隊の所属連隊などを変更したいときは、部隊を右クリックし、【所属変更】のサブメニューから、新しい所属先の「空き」を選択します。

■【連隊集結】

連隊所属の部隊を右クリックして【連隊集結】メニューを実行すると、連隊のリーダー部隊のヘックスに、残りの部隊が集結します。

■【回収】

部隊を右クリックして【回収】メニューを実行すると、所属する師団リストに部隊が回収されます。

*「部隊表」パレット

【ウィンドウ】>【部隊表】メニューを実行すると、部隊を一覧で確認できる「部隊表」パレットが表示されます。座標が「--- ---」の部隊は、まだマップ上に配置されていないことを表わしています。

■陣営選択：パレット左上のコンボボックスでは、表示する部隊の陣営を選択できます。

■【全部隊削除】：現在表示中の陣営の全部隊を、まとめて削除できます。

■【Delete】：選択中の部隊を削除できます。

■【Info】：選択中の部隊の「部隊詳細」ダイアログを呼び出します。

■【Property】：選択中の部隊の「部隊プロパティ」ダイアログ（150ページ参照）が表示されます。

■【Select】：マップ上で選択中の部隊のいるヘックスが点滅し、その部隊が画面外にいるときに限ってセンタリング表示されます。

*その他の部隊操作

■部隊番号の整列

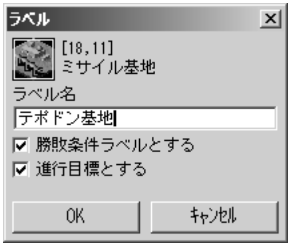
部隊の配置と削除を繰り返すと、部隊番号の一部に欠落が発生します。そのようなときに【編集】>【部隊番号の整列】メニューを実行すると、欠落した部隊番号が自動的に詰められて、全陣営の部隊リストが更新されます。

■「戦闘比較」ダイアログ

【編集】>【戦闘比較】メニューを実行すると、任意の2つの兵器がゲーム中に交戦したときの戦闘力を比較・確認できる「戦闘比較」ダイアログが表示されます。「戦闘比較」ダイアログは、戦果予想ダイアログ（85ページ参照）と同じ形式で表示されます。

上段左右の「兵器」欄のコンボボックスで、双方の兵器を選択します。中段では使用する武器を【Attack】ボタンで選択できます。下段では、双方の地形を指定できます。すると、各機体の撃破数などが数値シミュレートされます。

ラベルの配置



地形ラベルを配置するときの基本的な操作手順は以下のとおりです。

①ラベル配置モードに切り替えます。

②ラベルを貼りたい地形をクリックして「ラベル」ダイアログを表示します。

③単に名称を付けたいときは、「ラベル名」を全角16字以内で入力します。

※配置できる地形ラベル数は、勝敗条件ラベルを含めてひとつのマップで最大1000までに制限されています。

④選択した地形が建物だった場合は、勝敗条件ラベルを貼ることができます。その場合、【勝敗条件ラベルとする】をチェックします。

【進行目標目標とする】をチェックすると、ゲーム中、その地点を目指して部隊が進行してきます。

※建物に名称を付けないまま勝敗条件ラベルを貼った場合、ラベル名としてその建物の地形名が自動的に入力されます。

*「地形ラベル一覧」パレット

地形に貼ったラベルは、【ウィンドウ】>【地形ラベル一覧】メニューで表示される「ラベル一覧」パレットで確認ができます。

一覧には、そのラベルの「No.」、「地形名」、「ラベル名」、その建物の「陣営色」、地形のXY「座標」、「勝敗条件」の有無が表示されます。

一覧でラベルをダブルクリックすると、ラベルの貼られたヘックスが点滅し、その地形が画面外にあるときに限ってセンタリング表示されます。

*ラベル操作

■ラベルの再編集

配置済みのラベルを再編集するときは、ラベルが貼られた地形を再度クリックするか、右クリックして【プロパティ】メニューを実行し、「ラベル」ダイアログを表示します。

■ラベルの削除

配置済みのラベルを削除するときは、ラベルが貼られた地形を右クリックして【削除】メニューを実行します。地形ラベルが削除されると、「ラベル

一覧」パレットでのラベルNo.が自動的にリナンバリングされます。

国境線の配置

マップに国境線を配置するときの基本的な操作手順は以下のとおりです。

①国境線配置モードに切り替えます。

②【ウィンドウ】>【国境線パレット】メニューで「国境線パレット」を表示します。



③「配置陣営：」から、配置したい国境線の陣営を選択します。

④「国境種類：」で、種類を【越境可能】【越境不可】から選択します。

⑤描画種類やペン種類を選択します。

⑥地形と同じ要領で国境線を描画します。選択した種類の国境線が取り囲む形で、その陣営の領域が描画されます。

※ゲーム中は、陣営の領域の外縁部だけが、国境線として表示されます。

※【越境可能】の国境線は、その陣営の領域を単に表わしたものであり、領域へは自由に進入できます。

※【越境不可】の国境線では、その陣営も他陣営も、ともに国境線を越えて行き来することができなくなります。

※同じ陣営の領域を、国境線に囲まれた飛び地として複数の場所に配置することもできます。

*国境線操作

■国境線の再編集



一度配置した国境線は、重ね書きすることで、別の陣営や種類の国境線にいつでも配置し直すことができます。

また、領域の外縁部の国境線ヘックスを右クリックして【プロパティ】メニューで「国境線プロパティ」ダイアログを呼び出し、その1ヘックスの周囲6辺に対して、国境の種類を個別に設定・変更することもできます。

■国境線の削除

配置済みの国境線を削除するときは、「国境線パレット」の「配置陣営：」から【削除】を選択します。続けて、配置された国境線の領域を重ね書き

すると、国境線が削除されます。

キャンペーンマップの作成・編集

*キャンペーンマップの新規作成手順

①キャンペーンマップを作成するときは、その素材となる単体のノーマルマップまたはシナリオマップを、あらかじめ複数枚（最大50枚）作成して、マップデータ形式（拡張子「.dcn」「.dcs」）で保存しておきます。

②素材を用意したら、【ファイル】＞【キャンペーン新規作成】メニューで「キャンペーン編集」「マップリンク図」の2つのダイアログを表示します。後者は、そのキャンペーンマップに登録した全マップのリンク状態を、ツリー状に表示・確認するためのものです。



「キャンペーン編集」ダイアログの上段の「キャンペーン名：」では、全角16文字以内でキャンペーンマップ名を付けることができます。

③ダイアログ下部の【マップ読込】ボタンで「マップ読込」ダイアログを呼び出し、用意しておいた1番目のマップファイルを選択して開きます。マップが読み込まれると、ダイアログ中央にその縮小イメージが表示され、下段には「マップ名」とマップコメント内容が表示されます。

④そのマップで勝利・引分・敗北したときに、それぞれどのような処理に進むか、ダイアログ上段右側の「勝利リンク」「引分リンク」「敗北リンク」の各コンボボックスで選択できます。

- **【終了】**：自動的にキャンペーンが終了するという設定です。
- **【エンディング】**：シナリオ設定の「エンディング」を表示します。
- **【リトライ】**：再度そのマップをプレイするという設定です。
- **【マップ追加】**：次のマップに進む（リンクする）という設定です。この処理方法を選択すると、「マップ指定」ダイアログが表示されるので、次のマップを選択してください。

⑤リンク先のマップが読み込まれると、今度はそのマップが「キャンペーン編集」ダイアログに表示されます。このとき、先程のリンク元マップ名が、ダイアログ上段左側の「リンク元マップ」欄に表示されます。また、登録したマップのリンク構造が「マップリンク図」ダイアログにツリー状に表示されます。

同様の手順で、3番目、4番目…のマップを順次読み込んで登録してください。

※現在表示されているマップのリンク元のマップを表示したいときは、「リンク元マップ」欄でそのマップ名をダブルクリックします。

※複数のマップを登録した状態で、その中の任意のマップを「キャンペーン編集」ダイアログに呼び出すときは、「マップリンク図」ダイアログで、目的のマップをクリックします。

※登録したマップを差し替えたいときは、そのマップを「キャンペーン編集」ダイアログに呼び出し、ダイアログ下部の【マップ読込】ボタンをクリックします。

※一度登録したマップを削除したいときは、そのマップのリンク元マップを「キャンペーン編集」ダイアログに呼び出し、削除したいマップへのリンクを変更して、リンクを断ち切ります。

⑥キャンペーンマップを構成するすべてのマップを登録し終えたら、最後に【保存】ボタンをクリックします。すると「キャンペーンデータとして保存」ダイアログが表示されるので、任意の名称を付けて【保存】ボタンをクリックします。保存場所は、『大戦略センチュリオン』がインストールされたディレクトリ内にある「map」フォルダを選択します。キャンペーンデータ形式（拡張子「.dcc」）で、ファイルが保存されます。

■キャンペーンマップの編集

キャンペーンマップのデータファイルには、各マップに含まれるすべての要素がまとめて保存されます。このため、各マップに変更を加えたときは、キャンペーンマップにそれらのマップを読み込み直して、再度、更新保存する必要があります。

キャンペーンマップを再度編集したい場合は、【ファイル】>【キャンペーン編集】メニューで「キャンペーンを開く」ダイアログを呼び出します。

■キャンペーンマップ作成時の留意点

2枚目以降のキャンペーンマップでは、前のマップから引き継いだ部隊を

首都などの配置可能建物に配置することができます。

前のマップの部隊と新しいマップに配置されている部隊の総数が、新しいマップに設定されている部隊の制限数を越えた場合は、それ以上、持ち越し部隊を配置できません。

その他の特徴については『キャンペーンマップ』（126ページ）もあわせて参照してください。

マップエディタの補助機能

■陣営色の入れ替え

マップ上にある程度部隊や建物を配置したあとで、ある陣営の陣営色と別の陣営の陣営色を総入れ替えしたいというときは、【編集】＞【陣営色の入れ換え】メニューで「陣営色の入れ換え」ダイアログを呼び出します。

■マップチェック

マップの作成がある程度進んだら、【編集】＞【マップチェック】メニューで、建物数の制限や首都が欠けていないかなどのデータの整合性をチェックします。問題があったときなどは、注意事項がダイアログ表示されます。

マップチェックは、マップをマップデータファイルとして保存するときにも自動的に行なわれます。不整合があった場合は、そのデータを中間データとしては保存できますが、マップデータとしては保存できません。

■マップ画像の出力

【編集】＞【ビットマップファイルへの出力】メニューを実行すると、現在編集中のマップデータを、ビットマップファイルの画像イメージとして出力することができます。

この場合、画像として出力できるのは地形ヘックスのイメージだけになります。配置した部隊やラベル表示などは、画像イメージには含まれません。

■作業のアンドゥ機能

【編集】＞【元に戻す】メニューを実行すると、直前の地形描画や部隊配置などの作業を取り消せます。また、取り消した作業は【編集】＞【やり直し】メニューで、再度実行することもできます。

※その他の各種情報ウィンドウの表示機能などは、ゲーム本体での操作や見方に準じます。

通信対戦

LAN対戦とインターネット対戦

『大戦略センチュリオン』では、LANが構築されている環境、またはインターネット経由で、最大6人までの人間プレイヤーが通信対戦できます。

LAN対戦の手順

*ホストとクライアント

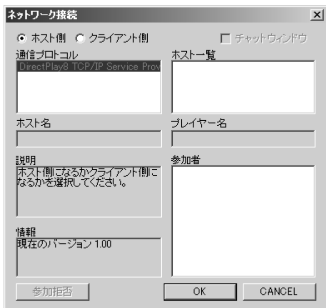
LAN対戦では、ゲームに参加するプレイヤーのうち１人がホストになり、残りのプレイヤーがクライアントとしてホストに接続する必要があります。

■ホストになる場合

ホストとしてゲームに参加する場合は、次の手順に従います。

①メインメニュー画面で【LAN GAME】ボタンをクリックします。

②「ネットワーク接続」ダイアログが表示されので、左上の通信プロトコル欄から、「DirectPlay8 TCP/IPサービスプロトコル」を選択し、設定したら【OK】ボタンをクリックします。



③ホスト側になるかクライアント側になるか聞かれるので、【ホスト側】を選択して、【OK】ボタンをクリックします。

④「ホスト名」「プレイヤー名」を入力します。ホスト名は全角8文字（半角16文字）まで、プレイヤー名は全角6文字（半角12文字）まで入力できます。入力が終わったら【OK】ボタンをクリックしてください。

⑤クライアントとなる参加プレイヤーが接続するのを待ちます。このとき、「チャット」ウィンドウが表示されますが、このウィンドウでは、接続してきたクライアントとチャットでメッセージをやり取りできます。プレイするマップや陣営の設定などについて話し合うときに使用してください。
※接続してきたプレイヤーを選択して【参加拒否】ボタンをクリックすると、そのクライアントの参加を拒否することもできます。

⑥クライアントのプレイヤーが全員接続したのを確認したら、【OK】ボタンをクリックします。

⑦新規にゲームを開始するか、保存しておいた通信対戦データでゲームを再開するかを問う「ゲーム選択」ダイアログが表示されるので、【新規ゲーム】【ゲーム再開】ボタンで選択します。

⑧【新規ゲーム】ボタンをクリックすると「新規ネットワークゲーム」ダイアログが表示されるので、マップを選択して、【開く】ボタンをクリックしてください。
※【ゲーム再開】ボタンをクリックすると、「ネットワークゲームを再開する」ダイアログが表示されるので、保存しておいたネットワークゲームデータファイル（拡張子「.rdn」）を選択して【開く】をクリックしてください。

⑨選択したマップの「条件設定」ダイアログが表示されるので、ホストはまず、自分が担当したい陣営の「参戦」コンボボックスで、自分のプレイヤー名（「ネットワーク接続」ダイアログの「プレイヤー名」欄で入力しておいた名前）を指定します。
ここでホストは、「日数制限」「同盟」【ルール設定】や、自陣営の「陣営」名、生産「タイプ」、「資金」、「生産」部隊数、「BGM」、「行動」を変更できます。「日数制限」「同盟」【ルール設定】【勝利条件設定】は、ホストだけしか変更できません。
※生産タイプには、「生産タイプ選択」ダイアログ（134ページ参照）に登録済みの、ユーザーが作成したオリジナル生産タイプを指定することもできます。
※【ルール設定】では、ホストが作成したオリジナルのルールセットを使用することもできます。
※ホストは、他のクライアント陣営の資金・部隊数なども変更できますが、この段階での変更は実際には反映されません。クライアント陣営の設定の変更はクライアント側からだけ可能です。

※保存しておいたネットワークゲームデータでゲームを再開した場合、この段階で変更できるのは、「参戦」コンボボックスでのプレイヤーの担当割り当てと、「BGM」の変更だけになります。

⑩すべての設定を終えたら【OK】ボタンをクリックして、クライアント側が「条件設定」を変更し終えるのを待ちます。

⑪すべてのクライアントが設定を終えると、再びホストに処理が委ねられます。このとき、マップに設定された陣営数が、実際の人間プレイヤーよりも多かった場合、ホストは残りの陣営をコンピュータに担当させるか、不参戦にするかを設定しなければなりません。

⑫これらの設定をすべて終えたら、【OK】ボタンをクリックします。すると、ゲームが開始されます。

※途中で【キャンセル】ボタンをクリックすると、接続が解除されます。

■クライアントになる場合

①クライアントとしてゲームに参加する場合は、メインメニュー画面で【LAN GAME】を選択します。

②「ネットワーク接続」ダイアログが表示されので、左上の通信プロトコル欄から、「DirectPlay8 TCP/IPサービスプロトコル」を選択します。設定したら【OK】ボタンをクリックします。

③ホスト側になるかクライアント側になるか聞かれるので、【クライアント側】を選択して、【OK】ボタンをクリックします。

④「ホスト一覧」から接続したいホストを選択し、「プレイヤー名」を入力します。プレイヤー名は全角6文字（半角12文字）まで入力できます。入力が終わったら【OK】ボタンをクリックしてください。

⑤ホストとクライアントの接続が確立すると、「チャット」ウィンドウが表示され、チャットでメッセージのやり取りができるようになります。

⑥ホストが参加者の接続を確認し、マップを選択すると、自動的にそのマップの「条件設定」ダイアログが表示されます。この後、ホストが各種の設定を終えるのを待ちます。

⑦自分の設定をする番が回ってきたら、担当したい陣営の「参戦」コンボボックスで、自分のプレイヤー名（「ネットワーク接続」ダイアログの「プレイヤー名」欄で入力しておいた名前）を指定します。このとき、自陣営の「陣営」名、生産「タイプ」、「資金」、「生産」部隊数、「BGM」、「行動」を変更できます。

※生産タイプには、「生産タイプ選択」ダイアログ（116ページ参照）に

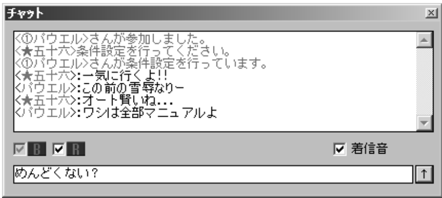
登録済みの、ユーザーが作成したオリジナル生産タイプを指定することもできます。このとき、他のプレイヤーが作成した生産タイプを使用したい場合は、他のプレイヤーに生産タイプファイルを書き出してもらい、クライアントは事前にそのファイルの読み込みを行なっておく必要があります。

⑧すべての設定を終えたら【OK】ボタンをクリックして、ホスト側の処理を待ちます。ホストが処理を終えると、ゲームが開始されます。

■【チャット】ウインドウ

対戦相手とチャットでメッセージをやりとりするためのウインドウです。

ウィンドウ上部には、プレイヤーの接続状況などについての報告や、送受信したメッセージの内容がスクロールリストで表示されます。



現在参加中の陣営は、その下の陣営色マークで確認できます。このマークが暗い色で表示されているときは、そのプレイヤーがゲーム進行のカウントを一時停止していることを表わしています。

※マップでの陣営指定が終わっていない段階では、陣営色マークではなく、ホストは★マーク、クライアントは丸数字マークで表わされます。

チャットメッセージを送信するときはまず、送信したい相手（1人だけでも構いません）の陣営色マーク（または★マークか丸数字マーク）のチェックボックスをチェックします。次に、ウィンドウ下部のテキスト入力フィールドをクリックして文章を入力し、「Enter」キーを押すか、【↑】ボタンをクリックしてください。相手にメッセージが送られます。送受信したメッセージは、上部のメッセージリストに表示されます。

【着信音】をチェックしておくと、メッセージ受信時に着信音が鳴ります。

「チャット」ウィンドウは、【表示】>【チャット】メニューで表示をオン・オフすることができます。

※「環境設定」ダイアログ（24ページ参照）で、【通信ゲーム中のログの保存】をオンにしておくと、ゲームデータの保存次に、チャットメッセージのやり取りをテキストファイルとして保存することができます。この場合のログファイルは、ゲームフォルダ内の「NetSave」フォルダの中の「LogFile」フォルダに、保存時の年月日の名称が付けられた拡張子「.txt」

のテキストファイルとして保存されます。

インターネット対戦の手順

あらかじめ『大戦略センチュリオン』を起動させておく必要はありません。『大戦略センチュリオン』が起動している場合は、いったん終了させてください。

インターネット対戦のゲーム開始までの手順は、以下のとおりです。

①契約しているサービスプロバイダに接続してください。

②【スタート】ボタンをクリックし、【スタート】メニューから【プログラム】をポイントします。

③次にプログラムグループから「Systemsoft Games」の中の「新・ロビークライアント」をクリックします。

④「新・ロビークライアントプログラム」が起動し、「セッションを探しています」「参加しています」というメッセージが表示された後に、ロビークライアントプログラムのウインドウが表示されます。これで、対戦専用サーバーへの接続は完了です。

⑤対戦専用サーバーには、ゲーム別の部屋が表示されています。「ダイセンリャカーの部屋」へ入室してください。入室するときにはその部屋をダブルクリックしてください。また、その部屋を出て別の部屋に移りたいときは、行きたい部屋をダブルクリックしてください。

⑥入室するとあなたは青色のアイコンで表示されます。自分以外のプレイヤーのアイコンは黄色です。

⑦部屋にいる他のプレイヤーとチャットで会話し、対戦相手を探してください。

⑧対戦相手が見つかったら、その相手と「対戦場」に移り、いずれかのプレイヤーが対戦場を作成します。対戦場を作成する人は、「対戦場」アイコンを一度クリックし、【対戦場】メニューから【作成】を選択してください。

⑨対戦場の設定ダイアログが開きます。対戦場の名前と、入場する人数(『大戦略センチュリオン』ではプレイヤーが最大6人、観戦者が2人の計8人まで)を入力します。プレイするゲーム名『大戦略センチュリオン』を選択して設定を終えたら、【OK】ボタンをクリックしてください。

⑩作成した対戦場をダブルクリックして、おのおの入場します。ホストにな

るプレイヤーは、対戦する相手が入場していることを確認した上で、自分たちの対戦場を一度クリックし、【ゲーム開始】ボタンを押してください。ホスト以外のプレイヤーはクライアントとなるので、【ゲーム開始】ボタンは押さないでください。

⑪その対戦場で対戦するプレイヤーの『大戦略センチュリオン』が自動的に起動します。

※対戦場に9人以上のプレイヤーが存在する場合、いずれかのプレイヤーは参加できなくなります。あらかじめご了承ください。

※インターネット対戦のより詳しい内容や注意事項は、『ロビークライアント』と同時にインストールされる『インターネット対戦の手引き』を参照してください。

*インターネット対戦時のトラブル

以下の環境をご使用中のお客さまの場合、その環境の設定が『大戦略センチュリオン』で使用するポートを遮断している可能性があります。ポートが遮断されていると対戦専用サーバーに接続できなかったり、インターネット対戦ができないという現象が発生します。

1.ADSLやFTTHなどの接続環境で、ブロードバンドルーターを使用している場合。
2.『ノートン・パーソナルファイアウォール』や『ウイルスバスター インターネットセキュリティ』のパーソナルファイアウォールなどを使用されている場合。
3.ケーブルテレビのインターネット接続サービスを利用している場合。
4.社内LAN、学内LANを使用している場合。

「大戦略センチュリオン」で使用するポート番号は次のとおりです。必要に応じて当該ポートでのデータ送受信が行なえるよう設定の変更をお願いします。

・TCP送信：47624
・TCP受信：47624
・TCP送信：2300-2400
・TCP受信：2300-2400
・UDP送信：2300-2400
・UDP受信：2300-2400

設定の変更方法については、以下にお問い合わせください。

なお、設定の変更を行なった結果、万一、なんらかの不具合や障害が発生したり、元の状態に復旧できなかったりした場合でも、弊社では一切の責任を負いかねます。お客様の責任において、設定変更をしてください。

1.ブロードバンドルーター

ブロードバンドルーターの取り扱い説明書をご覧ください。または、ブロードバンドルーターの販売会社様へお問い合わせください。

2.パーソナルファイアウォール

パーソナルファイアウォールの取り扱い説明書をご覧ください。または、パーソナルファイアウォールの販売会社様へお問い合わせください。

3.ケーブルテレビ

ファイヤーウォールが設置されている場合があります。ご契約中のケーブルテレビ会社様へお問い合わせください。

4.社内LAN、学内LAN

ファイヤーウォールが設置されている場合があります。ネットワーク管理者様へお問い合わせください。

通信対戦時の同盟設定

通信対戦のときに、参戦陣営が3陣営以上のマップで、人間プレイヤーどうしが同盟を締結していた場合、ゲームの途中で同盟を破棄することができます。逆に、ゲームの途中で、まだ同盟を結んでいない人間プレイヤーどうしが、同盟を締結することもできます。

人間プレイヤーどうしでは、このようにゲーム途中での同盟締結・同盟破棄を、任意のときに行なえます。

同盟の締結は、【Game】>【同盟締結】メニューのサブメニューで、相手陣営に申し入れします。ただし、相手陣営が申し入れを拒否することもあります。コンピュータ陣営に対しては、ゲーム開始前の条件設定での同盟設定以外は、ゲーム中に新たに同盟締結を申し入れることはできません。

締結してある同盟は、【ゲーム】>【同盟破棄】メニューのサブメニューで、破棄することができます。この場合、相手陣営の望む望まざるにかかわらず、一方的に同盟が破棄されます。ゲーム開始前の条件設定で、コンピュ

ータ陣営相手に結ばれていた同盟も、ゲーム中に破棄することができます。
※同盟締結・同盟破棄は、1陣営に対して1日に1回だけ行なうことができます。

通信対戦時の制限事項

通信対戦時には、「環境設定」ダイアログでオンに設定してあった「武器選択」は無効となり、【自動】で固定されます。

ゲームの終了や保存、部隊・建物の検索、同盟の締結・破棄、降伏などの操作は、カウントを一時停止しないと行なえません。

通信対戦時のゲーム保存

通信対戦時には、ホストとなったプレイヤーだけがゲームの途中経過を保存することができます。このとき、ゲームのカウントは一時停止しておく必要があります。

保存したゲームデータでゲーム再開できるのも、ホストだけとなります。



ユーザーサポート宛てのお問い合わせについて

お問い合わせをいただく際には、以下の点をご確認の上ご連絡いただけると、より迅速に対応することができます。お手数ですが、よろしくお願いいたします。

1. 製品名と製品のシリアル番号（ソフトウェア保証書に記載）。
2. 使用しているコンピュータのメーカー、機種（モデル）、型番。
3. 使用しているＯＳのバージョン、ＣＰＵ、メモリ、ＨＤＤ（使用容量と空き容量など）。
4. 追加している周辺機器のメーカー、機種、型番。内蔵か、外付けか。デバイスドライバなどを追加している場合には、そのドライバ名。
5. 使用しているグラフィックカードのメーカーとそのドライバのバージョン。

※メーカーとバージョンは、「スタート」→「設定」→「コントロールパネル」→「システム」→「デバイスマネージャ」→「ディスプレイアダプタ」→「プロパティ」→「ドライバ」→「ドライバファイルの詳細」で確認できます。WindowsXPの場合は、「スタート」→「コントロールパネル」→「システム」→「ハードウェア」→「デバイスマネージャ」→「ディスプレイアダプタ」→「プロパティ」→「ドライバ」→「ドライバの詳細」で確認できます。

6. 使用しているサウンドカード。
7. 画面の解像度と色数の設定。
8. 常駐プログラムが動作している場合にはそのソフト名。
9. 具体的な内容。例えば、どんな操作をしたらどんな結果になったか。エラーメッセージなどが表示される場合には、何というエラーメッセージが、どのようなタイミングで表示されるか。また何をすると、そのエラーメッセージが表示されるのか、などの詳細。

お願い

現象発生までの詳細手順や状況、エラーメッセージなどは、できるだけ詳しくかつ正確にお知らせください。

電子メールでのお問い合わせの際には、お客様の住所・氏名・電話番号を必ずご明記ください。

■ご注意■

1）このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
2）このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、システムソフト・アルファーに無断で使用することはできません。
3）この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。
4）内容には万全を期して作成していますが、万一ご不審な点、誤り、記載漏れなどにお気づきの点がありましたら、ご面倒でも弊社までご連絡ください。
5）運用した結果については、４項にも関わらず責任を負いかねますのでご了承ください。

※画面写真は開発中のものです。
※Microsoftは、米国Microsoft社の 登録商標です。
※Windowsは、米国Microsoft社の 登録商標です。
※その他、本マニュアルに掲載されている 会社名・商品名は、
一般 にメーカー各社の商標または 登録商標です。

商品に関する技術的なお問い合わせは……

電子メール　support@ss-alpha.co.jp

なお、ゲームの攻略方法のご質問については、お応え出来かねますのでご了承ください。

マニュアル制作：アップルシティ

2006年6月初版発行

インターネットで最新情報をGet！

弊社では、インターネット上で、
自社製品に関するさまざまな情報を提供しております。
本製品の改良点などの最新情報についてもホームページをご参照ください。
ホームページのアドレスは以下のとおりです。

http://www.ss-alpha.co.jp/

SystemSoft
システムソフト・アルファー株式会社
〒810-0001 福岡市中央区天神 3-10-30-5F
〒150-0011 本社 東京都渋谷区東1-26-30 渋谷 イーストビル